

HOBBY PRESS

Revista

para consolas

¿Qué juego
comprar?

**Los mejores
títulos para
PSX y Saturn**



Gratis
**Calendario
Gigante**

Sorteamos

40 «FIFA 97»,
40 «DAYTONA GEE»,
20 «COOLBOARDERS»
y un equipo completo
de snowboard

Toriyama, el creador
de Dragon Ball, diseña «Tobal Nº1»

Lucha & Rol



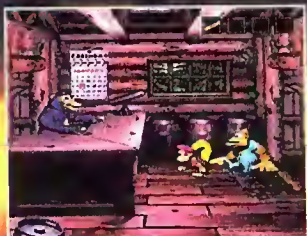
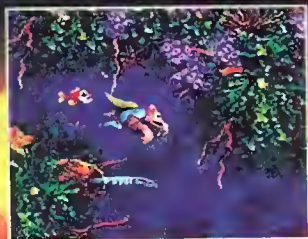
De pequeño te encantaba jugar.
Ahora desearás jugar.

¡EN

Tienes muy buenos motivos para ello. Llegan nuevos y numerosos personajes a la legendaria saga de Donkey Kong de la mano de Donkey Kong Country 3. Engorílate y vuelve a tus orígenes junto a Kiddy Kong, el nuevo miembro de la familia Kong.

- 3 Modos de Juego.
- Más de 40 fases.
- Más de 30 nuevos personajes.
- Nuevas características de juego gracias a los Hermanos Osos.

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!



enseñaron que los humanos descendían de los simios.
volver a tus orígenes.

GORILATE!

Y para tu
Gameboy, Donkey
Kong Land 2.
Sumérgete con
Diddy y Dixie en
la más alucinante
de las consolas
portátiles y rescata a tu amigo Donkey Kong. Una
conversión perfecta de Donkey Kong Country 2 de
Super Nintendo para tu Gameboy.

DONKEY KONG LAND 2

- 45 Fases en 7 mundos (1 secreto).
- 52 Pantallas ocultas.
- 6 Enemigos finales.
- 3 Modos de juego.
- Horas de diversión: Ilimitadas.



Engorílate y vuelve a tus
orígenes con la Saga Kong.

Nintendo

Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid



HOBBY PRESS

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:

María Andriño

Consejero Delegado:

José Ignacio Gómez-Centurión

Subdirectores Generales:

Domingo Gómez

Amalio Gómez

• • • • •

Director: Amalio Gómez

Directora de Arte: Susana Lurguie

Jefes de Sección:

Sonia Herranz, Manuel del Campo

Redacción:

Roberto Lorente

Diseño y Autoedición:

Sole Fungairiño (Jefe de sección)

Abel Vaquero

Directora Comercial: Mamen Perera

Coordinación de Producción:

Lola Blanco

Departamento de Sistemas:

Javier Del Val

Secretaría de Redacción:

Ana María Torremocha

Fotografía: Pablo Abollado

Corresponsales:

Nicolas Di Costanzo (Japón)

Colaboradores:

Olga Herranz, E. Lozano, David García y

Sergio Herrera.

• • • • •

Redacción y Publicidad:

C/ De los Ciruelos, nº 4

28700 San Sebastián de los Reyes

(Madrid)

Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.

S.S. De los Reyes (Madrid)

Tlf: (91) 654 81 99

Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA.

Ctra. de Barcelona Km.11,200

28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • •

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohíbida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

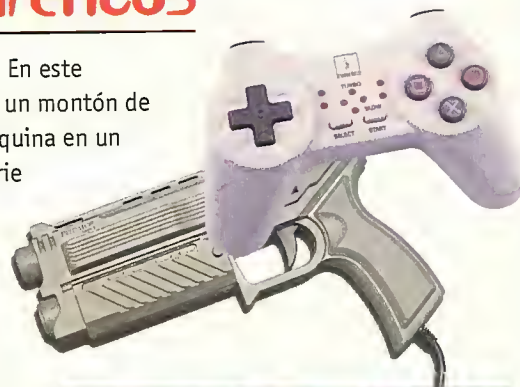
Sumario

Número 64 - Enero 1997

18

Reportaje Periféricos

No sólo de juegos viven las consolas. En este interesante reportaje os vamos a dar un montón de ideas para que convirtáis vuestra máquina en un aparato alucinante, gracias a una serie de accesorios de lo más atractivo.



28

Big in Japan

Como cada año, Nintendo volvió a celebrar su gran fiesta en Japón, el Shoshinkai Show. Desde allí nos llegan las últimas noticias acerca de todas sus consolas, con especial atención a N64 y sus últimas novedades, entre las que destaca un espectacular adaptador llamado "DD64".



32

N64 USA

En USA también quieren demostrar que están a la última en cuanto a N64 se refiere. Aquí os presentamos cinco títulos realizados por equipos de programación norteamericanos y disponibles ya para el gran público en aquel país. Se trata de juegos con inconfundible estilo americano: «MK Trilogy», «KI Gold», «Wayne Gretzky Hockey», «Turok» y «Shadows of The Empire».

34

Psygnosis

Una vez más, la compañía inglesa vuelve a ser objeto de nuestra atención, y es que tiene en cartera unos cuantos juegos que sin duda serán éxitos en el 97. No perdáis de vista estos títulos: «La Ciudad de los Niños Perdidos» y «Mundodisco 2».



38

Los Mejores Juegos

En vista de que en estas Navidades muchos de vosotros vais a adquirir algún juego, os hemos preparado un completo dossier con los, a nuestro juicio, mejores juegos del momento para 32 bits clasificados por géneros. Una guía ideal para que cualquiera de vosotros no tenga dudas de que está eligiendo un gran juego de fútbol o el mejor matamarcianos.



50

The Crow: City of Los Angeles

Muertos que resucitan, historias de venganzas, paisajes futuristas... este explosivo cocktail se mezclará en el último juego de Acclaim, un arcade de acción que hará las delicias de aquellos jugadores que busquen fuertes emociones.

52

Toshinden URA

Takara ha decidido crear una serie exclusiva para Saturn del mítico «Toshinden». Aquí os presentamos a su primer representante, un juego de lucha espectacular y sorprendente, que vuelve a hacer gala de un concepto de la tridimensionalidad que aún no ha sido superado.



54

Blazing Dragons

Las aventuras gráficas siguen estando de moda en las nuevas consolas, por eso Crystal Dynamics nos ha preparado un atractivo programa repleto de diálogos ingeniosos y situaciones imposibles, protagonizado por dragones, caballeros y princesas.

56

Bug Too

Claro que también hay sitio para los géneros más clásicos. Sega nos trae la segunda parte de uno de los plataformas más aclamados de la pasada temporada, con un buen puñado de irresistibles novedades.

58

Mario 64

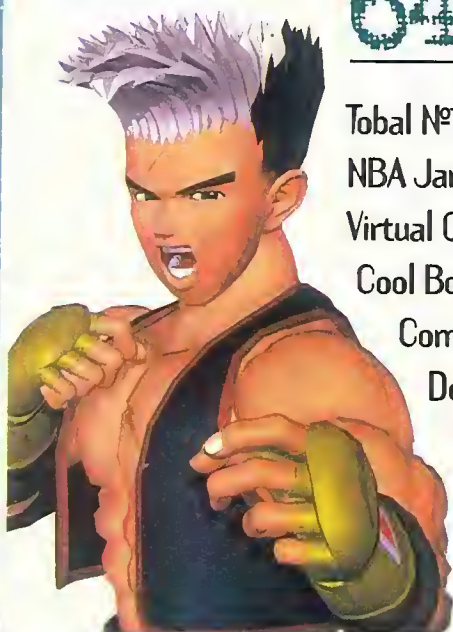
Continuamos ofreciéndoo las alucinantes aventuras de Mario en N64. No perdáis de vista las nuevas fases a las que nos lleva el simpático fontanero en este juego que seguro marcará época. No os preocupéis. Ya queda menos para que la consola y el juego estén disponibles en nuestro país.



64

Novedades

Tobal Nº1.....	64	EarthWorm Jim.....	96
NBA Jam Extreme.....	68	Cheesy.....	98
Virtual On.....	72	Jet Raider.....	100
Cool Boarders.....	76	Hardcore 4x4.....	102
Command & Conquer	80	Micromachines Military...	104
Dest. Derby 2.....	82	Realm.....	108
Pandemonium.....	94	Ultimate MK 3.....	110
		...Y además.....	112



8 El Sensor

La temperatura de nuestro sensor sube en estas Navidades. Por algo será.

12 En Pantalla

Las últimas noticias de este año que acaba, aunque no por ello las peores. Comprobadlo vosotros mismos.

24 Game Masters

Una vez más, Tetsuya Mizuguchi se convierte en nuestro particular maestro. En Diciembre estuvo en Madrid, y nosotros no perdimos un segundo para entrevistarle.

118 Teléfono-Locuras

En estas fechas esta consulta se inunda con todo tipo de dudas y preguntas. Tranquilos, Yen está en plena forma.

128 Trucos

Ya veis que nuestra sección de trucos nunca falta a su cita con los jugones que se encuentran más atascados.

138 Hobby Classics

Buenos juegos a buenos precios. Un regalo ideal para estas Navidades.

142 Arcade Show

La velocidad vuelve a esta sección con el adorado «Sega Touring Car». Pero aún hay más novedades.

146 Otaku Manga

Seguro que habéis pensado en algún regalo manga para estas fechas. Pues bien, aquí os ofrecemos unas cuantas buenas ideas.

150 Tribuna Abierta

Parece que os ha gustado el video del mes pasado. Aunque no a todos, claro.

154 Tomb Raider

Este mes comenzamos a publicar una guía de este gran juego de aventuras.

158 Y el mes que viene...

Estas serán las primeras novedades del 97. Echadlas un vistazo.

162 Ocasión

Aún estáis a tiempo de cambiar ese juego que ya os sabéis de memoria.

↑
X
↓

**NUEVOS METODOS
DE ENTRENAMIENTO
CONDUCE A LA
DEL KUNG**

El famoso vidente augura que fenómenos como los del 96, se repetirán. "Se acerca la era de Acuario -señala Marcelus- y 1997 va a traernos emociones aún más

Lee Hong dijo: "No tengo nada que hacer contra mis alumnos."

maestro de la
Desde que sus alumnos aprenden las técnicas de lucha de "Tekken 2", Hong tiene serios problemas en los entrenamientos. Porque ni el mejor kimono de Kung Fu aguanta mucho tiempo. Los alumnos están muy cerca de provocar la ruina de su maestro - con una media de 20 kimonos destruidos por las semanas. Preguntado por las razones de su desalinada forma de vestir y los alumnos zureidos en sus ropas,

¿Quién regala a este hombre
un nuevo traje de Kung-Fu?

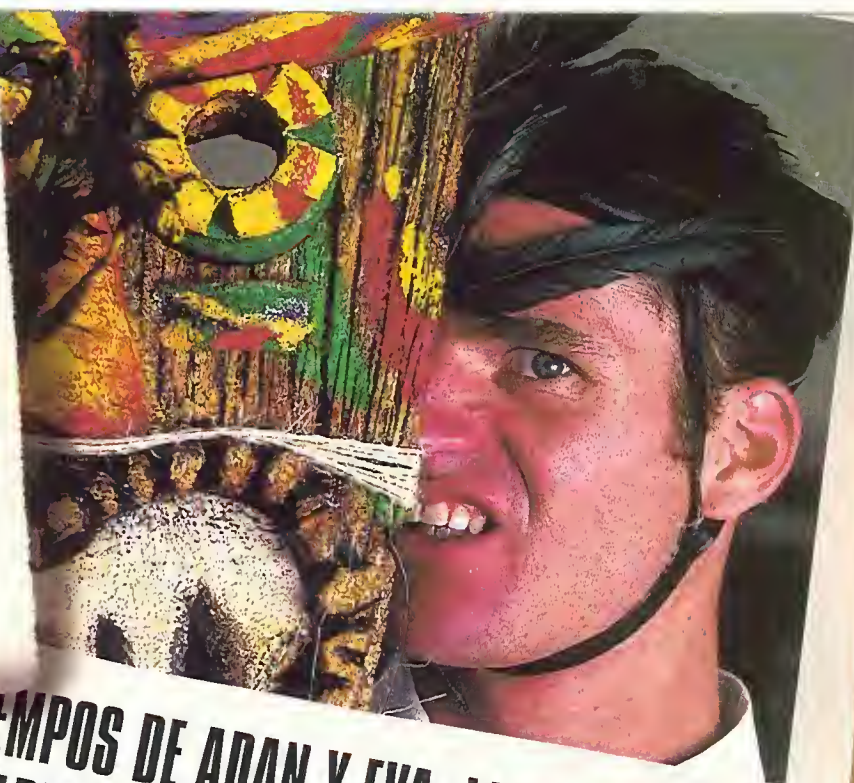
Utilizan me-
y siempre me derrotan. Si las ex-
mi. Son increíbles. Si las ex-
no cambian, tendré que buscarme
un trabajo más tranquilo".
Debido a la carencia de cinturones
negros en Hong Kong, Lee Hong
ha decidido alhrir una nueva
escuela: de costura. Nos explica:
"Voy a fabricar cinturones, cada
vez hay más demanda". Desde
estas páginas, le deseamos mucha
suerte. Sin duda le irá bien.
puesto que ha reunido experien-
cia suficiente remendando su-
propios kimonos de Kung Fu.

Maestro de Kung-Fu, Lee Hong. "Ya no puedo con ellos"



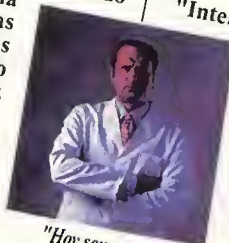
raos. mucho más fuerte.

fuertes". Góngorus ha tenido visiones llenas de plataformas multidimensionales, deportes hiperreales, arriesgadas misiones, coches alucinantes y combates sin reglas. "Que estos presagios -concluye el vidente- nos sirvan para pasar unas Navidades inolvidables".



DE LOS TIEMPOS DE ADAN Y EVA, LAS MANZANAS NO HABIAN SIDO TAN PELIGROSAS.

Nueva York. Una ola de destrucción asola el mercado de verduras y fruta norteamericano. Una multitud eubierta con máscaras africanas irrumpe en los puestos, salta sobre las cajas hasta destrozarlas y cuando encuentra manzanas las golpea sin parar. Este fenómeno se conoce como *Crash bandicootmania* y se sospecha que procede de un videojuego de nombre similar. "Hoy roban nuestras manzanas, mañana pueden ser nuestras patatas" -dice el dueño de un puesto de fruta-



"Hoy son nuestras manzanas, pero mañana pueden ser nuestras patatas"

"Intenté coger mis manzanas pero fue en vano. Juro que si vuelven, me las comeré todas antes de permitir que las cojan de nuevo". ¡Todos quieren tus manzanas! Los fans de "*Crash Bandicoot*" han aparecido también en España. La asociación de distribuidores pide protección oficial para sus manzanas. Apparently moro no es el final de esta locura. Se desconoce todavía cuáles serán los efectos de ésta sobre el futuro de la manzana española.

La mejor receta,
para la tarta de
manzana.



EN TUS MANOS.
puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.



Empezamos un nuevo año. Y nuevo en muchos aspectos. Todo indica que los videojuegos van a vivir una segunda juventud, un segundo boom que colocará a nuestro sector, el de todos, en el lugar que se merece. Las ya no tan nuevas máquinas se están vendiendo a la perfección desde la bajada de precios y todos esperan recuperarse de la sequía que se ha vivido durante los primeros meses del año. El interés por las consolas crece y crece y hasta se organizan salones en el Círculo de Bellas Artes; las críticas, aunque "haberlas haylas", bajan de intensidad; las compañías dicen vender bien; los gustos de los usuarios se diversifican al compás de las nuevas corrientes creadoras que ofrecen más y mejor

producto... Como invitan las fechas, parece que en nuestro mundillo reinan la paz y la armonía.

Reforzando esta impresión de auge, tenemos que decir que hemos comprobado que para el próximo año, ni PlayStation ni Saturn van a dejar que pase ni un sólo mes sin ofrecernos títulos de calidad. Y a las pruebas nos remitimos: «Tobal N°1», «Virtual On», «Destruction Derby 2», «CoolBoards»... son algunos de los buenos títulos que van a aparecer en Enero. Y no queremos ni hablarlos de los juegos que se nos avecinan, lo cual se redondea al cien por cien con la aparición, por fin, de N64.

Como veis, el año que se va ha acabado muy bien, pero el que llega no podía empezar mejor.

Por eso, estamos seguros de que los deseos de un Feliz 97 para todos esta vez no van a dejar de cumplirse.

E

L

S

MOLA

El afianzamiento de la Nueva Generación.



Ya no hay que hablar más de conjeturas: la Nueva Generación de consolas es una realidad completamente afianzada en el mercado.

Sony afirma que va a agotar su stock de máquinas durante estas Navidades y Sega manifiesta que la bajada de precio que ha "sufrido" Saturn le ha hecho vender en algunas tiendas incluso más que su directo rival. De estos datos que nos ofrecen las propias compañías se deduce que la nuevas consolas han cuajado por completo en el mercado y, siendo algo optimistas, podemos decir que en estos momentos la cifra de felices usuarios de PlayStation y Sega Saturn puede andar cerca de los 100.000.

Nintendo, agazapado pero ya menos, dice que tiene previsto vender 70.000 N64 durante el próximo año...

Así las cosas, no podemos menos que felicitar a Sony y a Sega por el trabajo realizado durante este año y desearles a todos que en el 97 vendan aún mucho más.

NI FU NI FA

Quienes critican a Sega por no lanzar apenas juegos para Mega Drive.

Uno de vosotros, avisados lectores, nos ha enviado este mes una carta en la que propone una interesantísima reflexión. Nuestro amigo sale en defensa de Sega ante quienes la critican por editar pocos títulos para Mega Drive y para lo cual se formula la siguiente pregunta: ¿Cuántos títulos creéis que va a sacar Nintendo para Super Nintendo cuando su N64 lleve casi dos años en el mercado?

No hacemos más comentarios y dejaremos que el tiempo hable por sí solo, pero lo cierto es que este lector nos ha hecho reflexionar a todos para llegar a la conclusión de que, efectivamente, quizás Sega ha tenido mucha más consideración con los usuarios de Mega Drive de lo que mucha gente cree.

Por eso, estamos de acuerdo: Ni Fu Ni Fa para quienes lanzan estas críticas.

NO MOLA



Portátiles: nuevas consolas, viejos juegos.

Durante estos días todos nos estamos quedando impactados ante la campaña publicitaria que Nintendo está efectuando con su Game Boy, -especialmente por tierras chiquitistanies-.

Y lo cierto es que nos parece sensacional que Nintendo haga todos estos esfuerzos por conseguir que su maravillosa portátil -que, además, acaba de recibir un nuevo impulso con Pocket Game Boy-, esté más viva que nunca. Sin embargo, lo que nos gusta un poco menos es que el número de nuevos lanzamientos que se están realizando para ella no esté a la altura de los acontecimientos.

En fin, habrá que revisar detenidamente el amplio y maravilloso catálogo del que dispone esta consola que, en cualquier caso, garantiza horas y horas de diversión.

De la otra portátil, de Game Gear, mejor ni hablamos porque, desgraciadamente, el impulso que está recibiendo Game Boy va a dejar a esta consola en poco más que un buen recuerdo.

ENCUESTA

• El vídeo de N64, pero **moló** más el de "Bola de Dragón" aunque hubiera que pagar más.

Pues espérate y verás....

• Las consolas en general y la PlayStation en particular.

...y la mía en especial.

• «Broken Sword», bien por Sony.

Ojalá se sigan sacando aventuras de esa calidad. Y en castellano.

• Que Mail tuviera su propio stand en el Simo'96.

La mejor tienda especializada en videojuegos, siempre saber estar a la altura de las circunstancias.

• El precio actual de las nuevas consolas respecto a hace un año.

Lástima que los juegos no hayan bajado tanto.

• La sección "Hobby Classics" y "Trucos a la Carta".

No sólo de novedades vive el consolero.

• «Sonic 3D» que no es una mera secuela.

Brillante colofón para la carrera de Sonic en Mega Drive.

• ¡Vaya par de tías que nos habéis puesto en el concurso de Bust A Move 2! ¡Están buenisimas!

Pues si la hubieras visto, como nosotros, en "carne y hueso"...

• Los suplementos (que ya no dais) de los mangas ganadores.

A la vista del éxito de la edición

anterior, convocaremos otro concurso.

• Las nuevas recreativas como «Virtua Fighter 3» o «X Men Vs Street Fighter».

Estamos deseando que lleguen a las consolas.

• El «Dragon Ball Z Legend», a pesar de lo que algunos digan.

Pues eso.

• Game Boy Pocket ¡Cabe en todos los sitios!

Incluso en un pocket.

• «Super Mario 64»: el mejor juego de la historia.

Pues cuando lo juegues...

• Una y otra vez: «Tekken 2» y «F-1».

De los mejores juegos de la historia.

• La N64. Me da lo mismo si tarda en llegar o no, con Saturn y PlayStation ya hay bastante.

Puesto en ese plan, a lo mejor también te gusta N64.

• Que Psygnosis versione para Saturn.

Algunas cosas no les han salido demasiado bien, la verdad.

• Tanta publicidad.

Pues si a ti Ni Fu Ni Fa, déjalo estar: a nosotros nos pone las pilas.

• Cierta revista que, por fin, ha cerrado su gran boca.

No la "ha cerrado", se la "han cerrado".

• "Otaku Manga". No está mal, pero con más páginas sería mejor. ¿En qué quedamos?

• Las recopilaciones de juegos antiguos, para eso sigo con la NES.

Pues a nosotros nos parece una gran idea.

• La sección "Contrapunto", que

se está volviendo monotemática.

Manda tú una carta y cambia el disco de una vez.

• Que incluyáis publicidad como el Teletexto de Tele 5 o Ayuda en Acción, que no tienen nada que ver con los videojuegos.

Tele 5 tiene una sección en el Teletexto patrocinada por Hobby Consolas, dedicada a los videojuegos. Lo de Ayuda en Acción, si no lo entiendes...

• Que no emitan la serie Bola de Dragón.

Por eso en Hobby Consolas te ofrecemos la posibilidad de conseguir magníficas películas de vídeo.

• Las aventuras gráficas sin traducir: imperdonable.

Estamos contigo.

• Que no habléis de N64.

¿Cómorrhrrrr....?

• Que no os marquéis números extra navideños.

¿Como cuánto de extra? ¿como con 180 páginas y un vídeo de regalo?

- La falta de originalidad en la mayoría de los juegos.

La originalidad, como el perfume, a gotitas.

• Que no habléis de Pippin.

Ni del sexo de los ángeles.

• Que los juegos de Saturn sean tan caros.

Más o menos como todos.

• Que no se les haga caso a las 16 bits.

Nosotros personalmente les hacemos todo el caso que podemos.

• Que no respondáis algunas cartas.

A algunas no, a muchas. No resulta, de verdad, imposible.

• Tener todas las revistas recortadas porque no aceptáis fotocopias en los concursos.

Si aceptamos fotocopias. Por cierto, aunque en el concurso de este mes

de «CoolBoarders» no lo hemos puesto, puedes enviar una fotocopia.

• La plaga publicitaria, que resta espacio a lo que de verdad nos interesa, dentro de poco os llamaréis "Publicidad y Hobby Consolas".

¡Ojala. No, ahora en serio...¿te has fijado que cuantas más páginas de publicidad llevamos, más páginas tiene la revista? Nosotros somos los primeros en no dejar que la publicidad quite espacio a la información.

• Que hayan desaparecido "La Gran Ocasión" y "Hobby Classics"

Que no hombre, que no... que era una prueba para ver si estáis atentos.

• PlayStation, que, al parecer, va a agotar todas sus existencias durante estas navidades.

• Sega Saturn, que con su bajada de precio ha conseguido aumentar considerablemente sus ventas.

• Nintendo 64 que en el Shoshinkai celebrado en Tokio, presentó una serie de juegos alucinantes.

• Nuestra capacidad de "peloteo" para quedar bien con todos (aunque sea cierto que se lo merecen).

• Acclaim, que, tras haber visto su «Turok» para N64, vuelve a situarse en la cresta de la ola.

• Las compañías que no traducen sus juegos -especialmente las aventuras- al castellano. Reivindicamos el derecho que tenemos de poder jugar con estos sensacionales juegos sin tener porqué aprender inglés o francés al mismo tiempo.

• Proein, distribuidora que parece que no se ha dado cuenta muy bien del "bombazo" que tienen para PlayStation, «Tomb Raider».

• Electronic Arts, por no haber sido capaces de sacar su «FIFA 97» para Saturn durante estas navidades.

COLABORADORES:

Miguel Angel Romero (Málaga), Rubén Marugán (Madrid), un amigo de Avilés, Albert Puyuelo (Barcelona), Manolo Urquizar (Granada), Sergio Belver (Vizcaya), Francisco José Martínez Ojea (Vizcaya), Raúl Salas Pérez (Asturias), Pablo & Carlos Fernández (Madrid) Gogeta de Motril (Granada), Antonio Mazarrón (Almería), Silvia García Oria (Madrid).



Arcadia

TE DESEA

FUNSOFT. COMPANY

ocean

JVC

T-HQ
LIVE ACTION GAMES

AKkaim[®]
entertainment inc.



UNAS FELICES FIESTAS



Kirby vuelve a la Super Nintendo. OCHO NUEVOS JUEGOS EN UN CARTUCHO DE 32 MEGAS.

La estrella de Nintendo no quiere abandonar a su querida Super Nintendo. A pesar de encontrarnos en una época propicia al relajamiento, Kirby no se duerme en los laureles y ya tiene casi preparado su regreso triunfal. Sus muchos seguidores ya pueden prepararse porque lo va a hacer en Marzo y nada menos que con 8 juegos diferentes que van a venir bien apretaditos en un cartucho de 32 megas de memoria.

En este "megamix" de Kirby se podrá encontrar un poco de todo, desde plataformas clásicas hasta retos de habilidad, pasando incluso por unas pruebas de lucha.

Eso sí, podéis apostar lo que queráis a que nuestro rechoncho héroe rosado va a seguir absorbiendo a todo aquel que se le ponga por delante pase lo que pase.



«Kirby Super Star» será un cartucha en el que se incluirán 8 juegos, ninguna de las cuales ha sido editada anteriormente para Super Nintendo.

Sonic salta a los 32 bits.

LANZAMIENTO EN MARZO DE «SONIC 3D» PARA SATURN.



Ante el parón que al parecer está sufriendo el título «Sonic X-Treme», con el cual el erizo azul iba a efectuar su estreno triunfal en Saturn, Sega ha decidido ofrecer a los usuarios de esta consola otra posibilidad de disfrutar con su héroe de siempre.

El juego elegido será una versión mejorada del «Sonic 3D» que ha sido recientemente editado para Mega Drive, la cual, obviamente, presentará algunas mejoras.

El juego será en su desarrollo y escenarios idéntico al de 16 bits, con la salvedad de que se le han aplicado texturas a todos los elementos que aparecen en pantalla.

La jugabilidad y calidad gráfica de este juego están fuera de toda duda, pero pensamos que la mascota de Sega merecería un juego más original, impactante, rompedor, que le coloque a la altura que se merece: en lo más alto.



El estreno de Sanic en Saturn se realizará con una versión mejorada del título que hemos visto recientemente en Mega Drive. La incógnita está en saber si va a aparecer también «Sanic Xtreme» y cuándo.

Carta a los Reyes Magos de un usuario anónimo

Queridos Reyes Magos:

Como todos los años, os escribo esta carta con la esperanza de que me traigáis al menos algo de lo que os pido.

En primer lugar me gustaría que hicierais lo posible para que las nuevas consolas rebajaran su precio al a mitad. Sí, ya se que es mucho pedir, pero sería la única forma de que me llegaran las tres, en vez de una sola. Aunque puestos a conformarnos, vosotros ya sabéis cuál es la que más me mola...

De paso, a ver si hacéis algo para que pueda vender mi consola de 16 bits a algún despistado, (si es posible al abusón que se mete conmigo en los recreos). Sí, ya se que no está muy bien lo que os pido, pero es que he leído que ya no van a sacar muchos más juegos para ella, y me da tanta pena regalarla...

Por cierto, y esto os lo pido como favor personal, decidles a las compañías que no se inventen más consolas, porque al final me van a volver loco y nunca voy a estar contento con la que tenga.

También me gustaría que todos los juegos que saquen sean como «F-1», «Tomb Raider», «World wide Soccer», «Super Mario 64» o «Jungla de Cristal». Los he visto todos en casa de los vecinos de al lado (que siempre tienen de todo) y la verdad es que he flipado en colores. Y si puede ser, que no

cuesten tanto como ahora, para que así no tenga que depender exclusivamente de vosotros, (ni de mis vecinos ricos), cada vez que quiera uno.

Otra cosa. Tal vez vosotros podáis decirles a los que hacen la Hobby, que a ver si se ponen un poco las pilas. No lo hacen mal, pero hay algunas cosas que... bueno, vosotros ya me entendéis: ya les he mandado dos cartas, pero es que no hay manera de que me publiquen una.

Bueno, eso es todo... prácticamente. También querría un Ferrari F40, un puesto de titular en el Madrid y una doble de Cindy Crawford. Pero claro, como me han enseñado mis padres, no hay que ser demasiado ambicioso, así que me conformo con lo de arriba. ¡No tardéis en venir!

PD. Por si las moscas, los coches me gustan rojos, juego de delantero centro y aunque sé algo de inglés, prefiero entenderme en castellano.

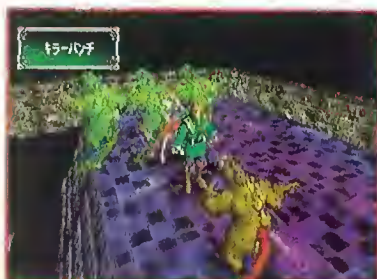
Manuel del Campo

LA QUINTA COLUMNA

«Ringlord Saga 2», muy pronto en tu consola. A SATURN LE GUSTA EL ROL.

Será en Marzo cuando la propia Sega se encargue de poner a la venta «Ringlord Saga 2», un RPG que cautivará a los seguidores del género por su intrigante argumento y sus virtudes gráficas.

El juego mostrará un estilo muy similar al de «Shining Force 2», presentando los combates como un despliegue de estrategia sobre un tablero en el que iremos moviendo y haciendo actuar a los muchos personajes que pueden unirse a nuestro equipo. Cuando no estemos luchando, disfrutaremos de una aventura dinámica y colorista que nos obligará a hablar, buscar pistas, investigar y recopilar todo tipo de objetos.



Las usuarias de Saturn van a poder ampliar en breve sus ansias "roleras". El interés de esta consola por este género resulta evidente.

Nintendo os abre sus puertas. GRAN EXPOSICIÓN DEL 19 DE DICIEMBRE AL 4 DE ENERO.

Nintendo España quiere que todos podáis descubrir con vuestros propios ojos las interesantes novedades que tiene preparadas para el año que viene.

Con esta intención han organizado el "Show Room", una exposición en la que habrá a disposición de los asistentes 34 consolas N64, 38 SNES, 8 Super Nintendo con Super Game Boy y 21 Game Boy Pocket. En total habrá 101 puestos de juego en los que os podréis encontrar, entre otros, títulos tan alucinantes como «Super Mario 64», «Super Mario Kart 64», «Shadows of the Empire» o «Wave Race 64» y todas las novedades de SNES y Game Boy.

Si estáis interesados en este asunto tenéis que saber que el "Show Room" va a celebrarse en el edificio situado en el Nº39 del madrileño Paseo de la Castellana, entre los días 19 de diciembre al 4 de enero del 97. Para evitar aglomeraciones existirá un sistema de sesiones (4 al día de 2 horas de duración) con cita previa para la que tendréis que contactar con el Club Nintendo en el teléfono: (91) 319 22 44. ¡Vamos, llamad! ¿a qué estáis esperando?

Muy pronto nos veremos las caras.

Por Fin Virtua Fighter 2 en tu Mega Drive.

La violencia de Akira. El fanatismo de Fal. La rabia de Lau, y otros bonitos estados de ánimo de esta panda de salvajes, van a estallar en tu Mega Drive. Menuda suerte tienes. Porque si descabas verte cara a cara con estos legendarios luchadores, sólo tienes que elegir día y hora. Pero cuidadito con ellos, porque es más que probable que lo primero que pierdas sea la esperanza. Quedas avizado. No siempre es bueno conocer caras nuevas.



MEGA DRIVE

MÁS INFORMACIÓN EN www.sega-europe.com

SEGA the
GAME is NEVER
Over.

«The Incredible Hulk», en breve.

NUEVO VIDEOJUEGO CON SUPERHÉROE INCLUIDO.



El juego de Acclaim «The Incredible Hulk», -protagonizado por el súper héroe verde también conocido por La Masa-, está a punto de llenar las estanterías de las tiendas de todo el país.

Este título tiene prevista su salida tanto en Saturn como en PlayStation y en esencia se tratará de un "beat'em up" que se desarrollará sobre un mapeado 3D de gran calidad.

Por su parte el protagonista del compacto, (tan grande y verdoso como de costumbre), poseerá una generosa dosis de renderización que le dará un aspecto de lo más real y con el que entusiasmará a sus fans.



Back

Forward

Home

Reload

Images

Open

Print

Find

Stop

Welcome

What's New?

What's Cool?

Questions

Net Search

Net Directory

Internet^{online}

Juegos violentos.

El Instituto Nacional de Medios y la Familia de USA acaba de publicar un informe en el que se critica la excesiva violencia de algunos videojuegos que se supone están al alcance de los menores de edad. Dentro de este informe se facilitaba una lista a la que ellos mismos llamaron "The Dirty Dozen" (la docena sucia) en la que se incluían los juegos con "mayor carga de violencia y otros aspectos cuestionables", (según sus propias palabras). Aquí tenéis la lista. Sacad vuestras propias conclusiones: Doom, Fighting Vipers, Killer Instinct, Krazy Ivan, Mighty Morphing Power Rangers, Mortal Kombat, Primal Rangers, Resident Evil, Revolution X, Street Fighter II, Virtua Cop y Virtua Fighter 2. Se han olvidado de Los Pitufos.

El sector de los videojuegos vive una segunda juventud.

Year	Millions of Dollars
1991	\$3,516
1992	\$4,081
1993	\$4,549
1994	\$3,768
1995	\$3,070
1996	\$3,581

Source: TRSTS Data

Según un estudio reciente publicado por el mercado de estadísticas de Washington DC, las ventas de hardware y software en el sector de las videoconsolas durante Octubre del 96 se han incrementado en un 31% con respecto al mismo mes del pasado año. Está impresionante subida supone el mayor boom del sector tras el acaecido en el año 93, con la llegada de Mega Drive y Super NES. La revalorización de este mercado, que durante los dos últimos años había descendido alarmantemente, es una consecuencia directa del asentamiento definitivo de las tres nuevas consolas: Saturn, PlayStation y N64, y el abandono casi definitivo a las 16 bit. En este estudio se afirma también que a finales de este año estas cifras podrían incrementarse en un 16,5% más.

La versión para Saturn de «Virtua Fighter 3» se venderá junto a un cartucho.

Según informaciones llegadas de Japón, la versión doméstica de «Virtua Fighter 3» podrá adquirirse junto a un cartucho que ayudará a conseguir una calidad más cercana a la recreativa. Se trata de una posibilidad opcional, ya que el CD del juego se venderá independientemente. Con este cartucho, se rumorea que el juego podría alcanzar un precio total cercano a los 150\$ (unas 17.000 pts), aunque su nivel técnico alcanzaría cotas sorprendentes.

«Final Fantasy VII» no saldrá para N64.

Sony y Square acaban de firmar un acuerdo por el cual se garantiza que el juego «Final Fantasy VII» jamás tendrá una versión en N64. Este acuerdo no significa que Square no vaya a realizar nunca ningún juego para la nueva consola de Nintendo, pero actualmente parece una circunstancia poco probable.

En Rusia también juegan con PlayStation.

Rusia se ha convertido en el último territorio en el que Sony ha lanzado su consola de videojuegos. La compañía ha colocado las primeras 3.000 unidades en Moscú, y espera continuar el desembarco en otras importantes ciudades rusas. Sony ya había lanzado su consola en otros países de Europa del Este como Polonia, República Checa y Hungría.

Acclaim premia a sus usuarios.
«IRONMAN & X-O MANOWAR»
LLEGA CON REGALO.

Agradable sorpresa la que se van a llevar los que compren el juego de Acclaim «Ironman & X-O Manowar» para Saturn o PlayStation.

Junto al reluciente "beat'em up", vais a encontrar un cómic a todo color que incluye una aventura completa de... exacto, lo habéis adivinado, de Ironman.

De esta forma Acclaim os agradece vuestra confianza y os invita a repetir en el videojuego las hazañas del hombre metálico que leáis en el cómic. La idea nos ha encantado. A ver si Pamela Anderson se anima a hacer un juego con Acclaim...



Descubrimos al primer español que prueba una N64.
VIAJÓ A JAPÓN
GRACIAS A «SECRET OF EVERMORE»

Aquí tenéis al primer españolito (después de nosotros, je, je,) que ha podido probar una N64. Su nombre es Miguel Lucas de Mora, tiene 14 años y gracias a la promoción "Viaja a Japón con Secret of Evermore", que realizó Nintendo España con este juego, este toledano de Villaseca de la Sagra ha ido a tierras niponas completamente "de gorra", (la de Mario).

Durante 8 días este mozalbete ha visitado en compañía de sus padres los lugares más bellos del País del Sol Naciente, con el aliciente añadido de saber que a su regreso al hotel tenía para él solito una N64 en la que descargar las emociones de la jornada.

¡Enhorabuena Miguel!
 Los otros 1.944 participantes en esta promoción se habrán "alegrado" mucho por ti.



EVOLUCIONA

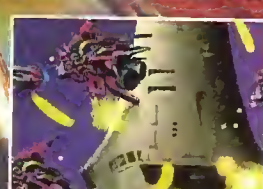
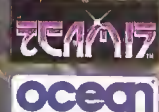


LOVE MISSILES

Sobrecarga de misiles
 Energía incontrolable
 Fisión de átomos
 X2

TODO EL PODER EN TUS MANOS.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.



"He recibido cartas de niños pequeños que dicen que ya han conseguido 120 estrellas en Mario 64."

¡Algunos chavales de guardería son mejores que yo en «Super Mario 64»!"

Sigheru Miyamoto, responsable del software de N64 y creador de Mario en entrevista concedida a HC durante el Shoshinkai.

"El juego que más hemos vendido hasta el momento para PlayStation ha sido «F-1», con casi 20.000 unidades".

María Jesús López, Directora General de Sony Computer Entertainment España.

"La mejor forma para relajarme es jugar a mi nuevo videojuego de tenis con Seedorf, en la habitación del hotel donde estamos concentrados".

Roberto Carlos, jugador del Real Madrid en diversas emisoras de radio.

"España me ha gustado mucho, pero sobre todo sus mujeres, me he enamorado de todas ellas".

Jun Taniguchi, asistente de producción de AM Anex, en declaraciones a Nicolas Di Costanzo tras regresar de su viaje a España.

"En estos días la gente que viene a nuestras tiendas nos está pidiendo «FIFA 97», «FIFA 97» y «FIFA 97»".

Pablo Crespo, Director General de Centros Mail.

"La bajada de precios ha funcionado muy bien, y en algunos comercios se han vendido por primera vez más Saturn que PlayStation".

Ángel Sánchez, Director General de Sega España.

Las tiendas Centro Mail siguen su expansión. ESTE MES SE HAN ABIERTO 6 NUEVOS CENTROS MAIL.

La mayor cadena de tiendas dedicada a los videojuegos en nuestro país sigue creciendo a pasos agigantados. Las tiendas Centro Mail cada vez son más habituales en nuestras ciudades y al ritmo que llevan no tardarán mucho en estar en toda España y parte de extranjero. Como muestra un botón: seis nuevos locales se acaban de abrir en Sabadell, Gijón, Tenerife, Centro Comercial La Vaguada (Madrid), Mataró y Alcorcón. Con estos nuevos centros, la red de franquicias llega a la nada despreciable cantidad de 43 tiendas repartidas por España, Portugal y Argentina. Si queréis saber cuál es la más cercana a vosotros, sólo tenéis que llamar al Tlf: 902 17 18 19.



Después del éxito en 16 bits. «ISS DELUXE» LLEGA A PLAYSTATION.

Konami pondrá muy pronto a la venta una nueva versión de «International Superstar Soccer Deluxe». Visitadas ya las dos 16 bits, en las que ha obtenido un enorme éxito, este juego salta ahora a PSX, aunque no mostrará apenas novedades en su aspecto. Es decir, que el juego seguirá siendo el mismo de siempre, divertido y bien animado, pero alejado del alto nivel gráfico alcanzado por otros simuladores de Nueva Generación.

Este lanzamiento no evitará que la propia Konami ponga a la venta hacia Marzo «Goal Storm 2» para PlayStation, juego que en este caso sí que promete aprovechar las posibilidades técnicas de las 32 bits.



Las menús estarán un poco más cuidadas, pero el aspecto gráfico general será prácticamente igual al mostrado en las 16 bits.

Nueva pareja de héroes en playStation. BMG NOS TRAE «FIRO & KLAWD».

Dos nuevos héroes urbanos llegan al universo Playstation dispuestos a hacerse un hueco entre los grandes: un Gorila policía y un gato callejero. Ellos se llaman «Firo & Klawd» y son los protagonistas de un juego de acción realizado por BMG que va a causar sensación en los próximos meses.

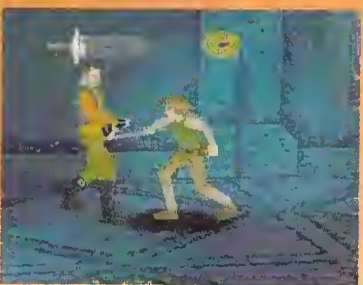
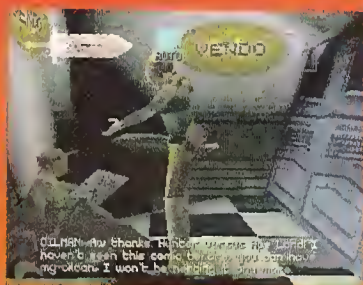
Perspectivas isométricas, mucho ritmo, escenarios coloristas y opción para dos jugadores simultáneos serán sus principales características. Su llegada a las tiendas está a punto de producirse aunque por motivos de tiempo no hemos podido analizarle en profundidad. Será en el número que viene.



Telstar en plan
aventurero.

«EXCALIBUR 2057» PARA PLAYSTATION.

Si tenéis una PlayStation, inquietudes aventureras y muchas ganas de divertirlos Telstar va a poner a vuestra disposición un juego de esos que hacen que las horas pasen volando. «Excalibur 2057» será una aventura tridimensional con mucha acción. Vendrá a ser parecido a «Tomb Raider» estéticamente, pero ambientado en una era en la que conviven las historias de espada y brujería con la tecnología espacial. Vamos, un argumento de lo más propicio para disfrutar horas y horas pegados a la pantalla. Ahora que ya os hemos dejado con la miel en los labios os diremos que la distribución correrá a cargo de Proeinsa y que su fecha de salida no está confirmada todavía pero no se retrasará mucho.



Codemasters calienta motores. «MICROMACHINES V-3» SE ACERCAN A PSX.

Después de muchos retrasos ya parece confirmado el lanzamiento de «Micromachines» en PSX. El divertido juego de Codemaster se pondrá a la venta en Marzo y será Proein la encargada de distribuirlo. El juego nos mostrará las excelencias de este clásico título adaptadas a las 32 bits con espectaculares entornos 3D. Disfrutaremos hilarantes pistas llenas, como es habitual, de humor e imaginación.



93 93 93

¡¡ Todos coinciden !!

Hobby Consolas,
Nintendo Acción y
Super Juegos han
puntuado a
Secret of Evermore
con 93 puntos sobre
100, situándose así a
la cabeza de los R.P.G.
traducidos al
castellano.



Y es que ningún otro
R.P.G. te ofrece tanto:

- 20 localizaciones distintas.
- 18 poderes especiales.
- 45 tipos de enemigos diferentes.
- 20 super enemigos finales.

TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO

En el juego encontrarás:
42.846 palabras
580.000 caracteres
10.354 líneas
Equivalente a 235 páginas
A4 de texto.

¡Compruébalo por ti mismo!

Nintendo

Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana 38, 28046 MADRID





Sony se hace analógica:

Siguiendo lo moda empezada por Nintendo con el

mando de su N64 y secundado por Sega, PlayStation tendrá dentro de poco un monda analógico que con un diseño porecida al ariginal al que se le han oñadido dos pequeñas joysticks analógicos, colocadas una baja el select y atro boja el start, más a menos. Par el momenta se hon visto en tres colores, negra, blanco y gris.

Módem para N64:

Según parece, Seta tiene previsto socar un cortucho para N64 con un Módem que permitiría jugar víos telefónica con otros usuarios. Todavía no es más que un rumor.

El miedo puede llegar a Saturn:

Parece ser que Capcom trabaja en una versión poro Soturn de su genial «Resident Evil». Los rumores indícon que el jugo cubrirá el período entre la primero y segundo porte de «Bio Horzard», nombre japonés de «Resident Evil».

Nuevo programa de radio dedicado a videojuegos:

se llama «Otoku Players» y pueden escucharlo las mottes o los cinca de lo tarde todos las jugones de Modrid que seleccionen en su diol Radio Las Águilas en el 106.3 de lo FM. Seguras que as mantienen del todo informados.

Otro juego de Goku:

Lo serie televisivo Drogon Boll GT ya ho inspirado un nuevo videojuego del mismo titula. Poliganol y tridimensional, el jugua romperá con tado la anterior. Prometemos dor más informoción e imógenes. Por cierto, la versión franceso de «Dragon Boll Hyper Dimensions» na vo a tener el moda historio de lo versión joponesa, lo que nas hoce suponer (casi asegurar) que nosotras oquí tompoco podremas disfrutorlo. Además, la fecho de lanzamiento, previsto iníciolmente pora enera puede ser retrasoda.

PlayStation ya ha producido más de 1 billón de \$:

Según lo revisto «PSX Pauer», los ventas de hordware y software de PlayStation desde que se puso a la venta en Septiembre de 1995 yo hon engrosado los orcas de Sany en más de 1 billón de dólares. Las oltos esferas de Sony esperon que eso cifro se incremente durante estas Novidades, en los que se presagion unas ventos altísimas.

Se confirma la asistencia de los grandes del sector al "I Salón del Videojuego" que se celebra en el Círculo de Bellas Artes de Madrid.

UNA EXPOSICIÓN QUE NO TE DEBES PERDER.



CÍRCULO DE BELLAS ARTES

Como dice la compañía organizadora, Bandaluz, este será "un salón con vistas al ciberespacio". En él podréis disfrutar de una exhibición de más de cien juegos, asistir a conferencias, participar en campeonatos y talleres y votar a nuestro juego favorito. Como ya os anunciamos, el salón se está celebrando de los días 23 al 29 de diciembre, ambos incluidos, en el Círculo de Bellas Artes de Madrid.

El precio para entrar será de 500 pts, aunque por 1500 podréis haceros con un abono que da derecho a asistir a todas las conferencias y a una sesión de taller. Estas son algunas de las actividades de las que podréis disfrutar:

- En la Sala Goya: exposición de más de 100 videojuegos de última generación para PC y consolas. Podéis encontrar títulos de Electronic

Arts, Microsoft, Disney Interactive, Sony Computer, Proeinsa, Virgin, Sega, Arcadia, Erbe y Dinamic Multimedia.

- Concurso diario de ajedrez y Campeonato de videojuegos. Las finales se disputarán el domingo 29.

- Del 23 al 28 se podrá disfrutar del taller "Cómo se hace un videojuego"

- El día 23 habrá una mesa redonda sobre "La Historia del videojuego" moderada por Hobby Press.

- El día 26 se descubrirán en charlas tipo "Así se hizo" los secretos de juegos como «PC Fútbol 5.0» o «Blade».

- El día 27 se nos explicará "La producción del videojuego"

- El día 28 se hablará de películas interactivas en la charla "Del cine al videojuego".

¿Los videojuegos son cosa de hombres? FLAMANTE GANADORA DEL CONCURSO «BUST A MOVE 2»



El nueva Centra Mail situada en La Vaguada de Madrid fue el escenario de la final del concurso «Bust A Move 2» Organizadores, finalistas y ganadora (acampañada por su inseparable hija) pasaran con sus premios así de satisfechas.



El pasado 14 de diciembre se celebró en uno de los Centros Mail de Madrid la gran final de concurso «Bust A Move 2» organizado por Acclaim, Arcadia, Centros Mail y Hobby Press.

Desmitificando eso de que las consolas son cosa de niños, el participante más hábil explotando burbujas fue una ama de casa, María Angeles Calvo Ballester, madrileña de 33 años que superó a sus tres contrincantes con el handicap añadido de que su hijita quería jugar con mamá a toda costa.

La flamante triunfadora se llevó a casa un TV con vídeo, una consola Saturn y un «Bust A Move 2». El finalista fue Patxi Andueza de Pamplona, quien recibió como premio una Saturn y un «Bust A Move 2», el mismo premio que se llevaron a casa el tercer y cuarto clasificado, José Luis Neira (Madrid) y José Ignacio Palon (Burgos). Las fases previas del concurso se llevaron a cabo en los Centros Mail distribuidos por toda España, donde se congregaron miles de participantes. Nuestra enhorabuena a todos, especialmente a Angelines.

DRAGON BALL Z THE LEGEND

estas, frente a una nueva... presentado. Y
aunque necesites ayuda, a veces,

ayuda

ni la ayuda
de los dioses
es suficiente



Basado en la serie de TV
6 luchadores simultáneos
Modo historia
Ayuda de los dioses
www.sega-europe.com

© 1994 Shueisha / Toei Animation

PELIGROSAMENTE REAL



SEGA
SATURN

Mejora tu consola

Bien. Ya tienes tu nueva consola y unos cuantos juegos. Y ahora te das cuenta de que te faltan algunas cosillas para poder sacarle el máximo partido a todo lo que tienes. Pues aquí está Hobby Consolas para orientarte y ofrecerte una selección de los mejores periféricos que puedes encontrar actualmente para Saturn y PlayStation. De nada.

Adaptadores

Adaptador 6 jugadores



Ideal para jugar con muchos amigos y para amantes de las juegos deportivos. Con este aparatito podrán compartir emulaciones hasta 6 jugadores a la vez. Distribuida por Sega.

Precio: 6.490 pts.

Multi-tap



Se conecta al puerto del pad y permite la participación de hasta 5 jugadores simultáneos. Si conectamos dos Multi-tap podrán participar hasta 8 jugadores. Es ideal para juegos deportivos.

Precio aprox: 5.500 pts

Pistolas

Predator



Siembra el pánico entre las malvadas con esta pistola multisistema. Incluye accesorios tan interesantes como aut recarga o efectos luminosos tras cada disparo. Distribuido por Electronic Arts, es compatible con Saturn y PlayStation.

Precio: 7.990 pts.

Virtua Gun



El complemento ideal para las juegos de la serie "Virtua Cop". Si no la conseguiste con la primera entrega, ahora puedes enmendar tu error. La pistola que Clint Eastwood quería para sí.

Precio: 11.990 pts.
con Virtua Cop 2'.

Multimedia

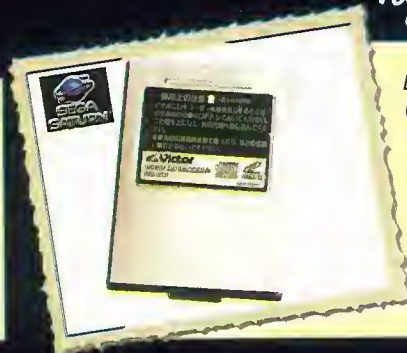
Sistema Operativo Photo CD



Carga este compacto en tu Saturn y podrás ver en la tele todas las fotos que tengas en formato Photo CD. Tu consola convertida en un álbum de fotos para pasatiempos multimedia. Distribuido por Sega.

Precio: ND.

Tarjeta Video CD



Enchufada en la parte posterior de tu Saturn (dónde está la pila) convierte tu consola en un vídeo de calidad digital que permite realizar múltiples efectos en las películas. Compatible con el catálogo para CDi de Philips. Distribuida por Sega.

Precio: 29.900 pts.

Control Pads

Control Pad 3D



Combina en un mismo mando las ventajas del pad digital y la precisión del onalógica. Si te gusta el juego «Nights» deberías pensarte muy seriamente la compra de este pad. Dispone de botones L y R colocados a mada de gatillas. Distribuida par Sega.

Precio: 4.990 pts.
12.990 pts. con Nights.

Mando PSX



Para disfrutar o tope de tu PlayStation deberás hocerte pranto can un pad adicional. Lo opción más sencilla es el monda original de Sony. Cómoda y de fácil maneja es compatible, par supuesta, can todas las juegos.

Precio aprox: 4.200 pts.

Mouse



Ideal paro aventuras gráficas, wargames y juegos de estrategia. Se vende junta can una olfombrilla can el lago de PlayStation y es compatible can muchas juegos, entre ellos, «Doom», «Myst», «MundaDisca»...

Precio aprox: 4.200 pts.

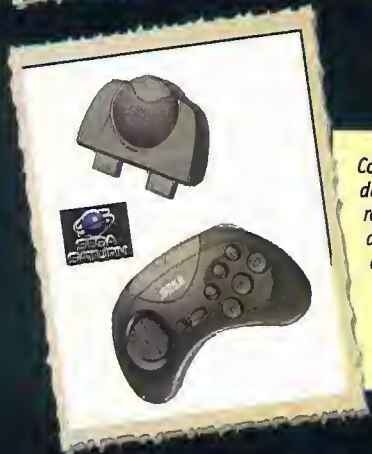
NeGcon



Lo más curioso de este mando es que se giro por la mitad para proporcionar un control extra en los juegos de carreras y lucha. Al ser analógica recage las diferencias de presión, es decir, cuanto más aprietes el botón mayor será el efecto. Es compatible can todos las juegos que incluyan el lago en la caja, entre otros, «Destruction Derby», «Ridge Racer», «WipeOut»...

Precio aprox: 6.490 pts.

Pad Infrarrojos



Consta de un emisor que se canecta a las das puertos de Saturn y de das pads receptares que te permiten jugar a una distancia más que aceptable de la consola. Además, te libras de las lías de cables... Distribuida par Sega.

Precio: 7.990 pts.

Terminator



Este pad digital de ocha batones tiene la peculiaridad de contar con indicadores luminosos que muestran qué botón se está utilizando en cada momento. Cuenta con función de ralentización y su diseño es de la más espectacular que padéis encontrar. Es de Logic 3 y lo distribuye E.A.

Precio: 4.990 pts.

Saturn Pad 6



Seis interruptores nas permitirán seleccionar lo función autodispara a turba de cada una de los batones de manera independiente. Incluye función ralentizadora. Distribuida par Arcadia.

Precio: 2.990 pts.

Control Pad



Una de tus primeras adquisiciones si te gusta jugar en compañía de amigos. Tus juegos deportivos te ogradecerán la elección (y tu hermanito también) Distribuida par Sega.

Precio: 2.990 pts.

Specialised AsciiPad



Cómodo de agarrar y muy manejable, la gran ventaja de este pad distribuida par Sony san las múltiples interruptores can las que cuento y que nos permitirán activar funciones como turba disporo, auto disporo y cómara lena.

Precio Aprox: 5.000 pts.

PSX Pad 8



Además de los batones de un pad normal, este monda de Funsaft oculto un botón en la porte posterior que nos permitirá seleccionar, de manera independiente, las funciones de autodispara, turbo y ralentización sin separar las dedas del disporador. Esta interesante oferta la pane o tu disposición Arcadia.

Precio: 2.990 pts.

Ampliaciones de Memoria

Back Up Memory



Si tu Saturn está hosto orriba de portidas guordados, este cortucho te solvorá el pelleja can 4 megos extras. Si lo acoplos al puerto de expansión de tu consola yo na correrás riesgos con tus juegos más difíciles. Distribuido por Sego.

Precio: 7.990 pts.

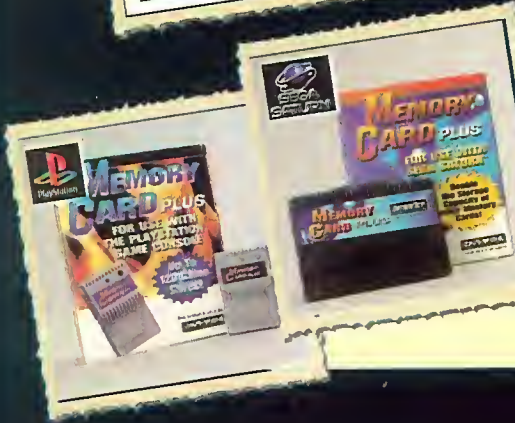
Disk Drive



Guardo tus portidos en diskettes de 3'5 pulgadas como si tu PlayStotion fuera un ordenador. Copocidad de almacenaje sin límites (unos 15 portidas par diskette). Distribuida par Centros Mail.

Precio: 13.990 pts.

Memory Card Plus



Ocho veces más rápida que una torjeta corriente, con opción de borrada a alta velocidad y con capacidad para más de 120 portidas en sus 8 megos. Distribuida par Centros Moil.

Precio: 6.990 pts.

Memory Card



Gracias o esta pequeño tarjeta de Sany podremas grabor las dotos de las juegos que nas lo permitan. Imprescindible para jugar aventuras gráficas o conservar records. Los datos de una torjeta pueden capiarse o atra pora intercambior datas. Almaceno hasta 15 partidas (64 Kb) y el occesa es rapidísima. Imprescindible.

Precio Aprox: 3.500 pts.

Volantes

Arcade Racer



Si te haces can este volante yo sóla te faltará el cosco y las guontes para sentirte como Corlos Sáinz en medio de un rally. Tus juegos de carreras nunca volverán o ser lo mismo con él. Distribuido par Sego.

Precio: 9.900 pts.

Performer Turbo Wheel



Tu PlayStotion nunca ha estado tan cerca de convertirse en un coche de verdod. Valante deportivo can vorios batanes para cambiar de morcha a seleccionor los vistos, y cama extra, unas pedoles para controlar ocelador y frena. «Ridge Racer», «WipeOut» o «F-1» par ejempla, te la agradecerán. Sólo padrás encantrarlo en Centros Mail.

Precio: 11.990 pts.

Joysticks

AsciiStick



Este joystick de Sany se hoce imprescindible para los seguidores de lo lucha y las orcodes en general. Es un mando rabusto de microinterruptores que junto a las botones namoles afrece apcianses de turbo y outo-dispora y un interruptar para ralentizor la acción.

Precio Aprox: 8.400 pts.

Analog Joystick



Cuenta can dos mandas diseñados para conseguir una máxima sensibilidad en el control. Lo palanca onológica está datada de un pequeña pad digital a lo altura del dedo pulgar, lo que permite diversificar las accianes o realizar simultáneamente. Ideal para simuladores de vuela, juegos de lucha y "shaat'em up".

Precio aprox: 10.500 pts.

Virtua Stick



Palonca metálica, 8 botanes, pasibilidad de dispora rápido y todo la emoción de los máquinos recreativos. El mejor compoñero de tus orcodes. Distribuida por Sego.

Precio: 6.990 pts.

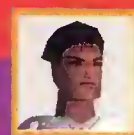
Conexiones

Link Cable



Permite canectar das cansalas para jugar a la vez. Son necesarios das TV, das cansalas y das juegos para disfrutar de una sensación semeiante o las recreotivas. Es campotible, entre atos, can «Wipeaut», «Destruction Derby», «Daam», «Ridge Racer», «F-1» y todas las que lleven su símbala en la caja.

Precio Aprox: 3.500 pts



¿PAZ?

CLARO

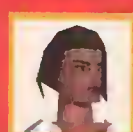
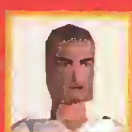
¿COMPAÑERISMO?

POR SUPUESTO.

¿AMOR?

TE HAS EQUIVOCADO DE PISTA

BREAK POINT. EMOCIONES RADICALES.



ocean
http://ocean.co.uk



PC CD
ROM

TETSUYA MIZUGUCHI

Este joven de aspecto despistado es el creador de algunos de los mejores videojuegos jamás vistos: «Sega Rally», «Manx TT», «Sega Touring Car»... Mizuguchi es el auténtico Rey Midas de Sega, un genial realizador cuyo nombre aparecerá grabado con letras de oro en la Historia de los videojuegos. Hace unos días estuvo en Madrid y tuvimos la oportunidad de conocerle un poco mejor.



Posiblemente el mejor programador del momento. Posiblemente...



Mizuguchi se la pasó en grande echando un vistazo a nuestra revista. A pesar de no entender absolutamente nada, pudo comprobar que su presencia es habitual en nuestras páginas.

Con un curriculum como el que tiene Mr. Mizuguchi, cualquiera podría suponer que estamos ante el típico "yuppie" japonés. Pero no, al contrario, esa impresión desaparece tras cruzar con él unas cuantas palabras y comprobar que es todo amabilidad y sencillez. Más que con ese impecable traje con el que nos recibió, su figura parece ligada a la gorra y los pantalones cortos con los que le "cazamos" hace unas semanas en plena preparación de «Sega Rally».

Dejando a un lado consideraciones sobre el aspecto de Mizuguchi, lo cierto es que la influencia de este personaje dentro de Sega es tal que se ha permitido el lujo de crear su propio departamento de desarrollo, AM Anex, algo insólito en la compañía japonesa.

"Hemos decidido formar un departamento por nuestra cuenta, ya que en AM#3 había mucha gente trabajando, unas 100 personas, y eso significa muchas ideas, muchas propuestas, y es difícil llegar a concretar algo. Aquí somos sólo 16 hombres trabajando y todo resulta mucho más fácil"

¿Sólo hombres? (Carcajada general)

"No, también mujeres. Hay cuatro mujeres

trabajando con nosotros, pero ninguna es programadora, son diseñadoras."

A pesar de esta ayuda femenina, parece poca gente en comparación con la multitud de los otros departamentos.

"Con este equipo creo que podemos hacer uno o dos juegos al año. Claro que yo preferiría hacer sólo uno en beneficio de la calidad, pero es algo impensable. Nos debemos a nuestra empresa y a nuestro público".

A la cita, celebrada en las oficinas de Sega en Madrid, ha llegado acompañado de Jun Taniguchi, un estrecho colaborador suyo en AM Anex que también tiene muchas cosas interesantes que decir.

"Nuestro primer trabajo como AM Anex ha sido «Sega Touring Car», pero sólo llevamos cuatro meses en este departamento. Ha sido un trabajo contra reloj, muy duro, hemos pasado muchas noches sin dormir para poder acabarlo en el plazo previsto".

Si en cuatro meses han sido capaces de hacer un juego así, ¿qué no harían en un año! Aunque quizás la conversión de este juego para Saturn, -proyecto en el que actualmente

están inmersos-, les cueste un poco más.

"Todavía no sabemos cuando estará listo, pero esperamos que sea pronto", aclara Taniguchi, aunque en seguida toma la palabra su jefe para describir el proceso.

"En la conversión de «Sega Touring Car» para Saturn está participando un grupo de personas en el cual nos encontramos. No se trata de AM Anex ni de un departamento en concreto, sino de una serie de colaboradores encargados de realizar este trabajo. Por supuesto que está implicada gente de AM Anex, pero las personas principales pertenecen al departamento de consolas. Ni siquiera es el mismo equipo que realizó la conversión de «Sega Rally». Sí coinciden algunos nombres, como el mío y el de Taniguchi, pero no es el mismo equipo.

Resulta que el tío es un fanático de los Rallies, y conoce a un montón de pilotos, incluido a Carlos Sáinz.

"Es un gran tipo, muy simpático, lástima que haya llegado a acuerdos con Nintendo y Sony", explica sonriendo.

Tal vez esa sea la razón de no haber incluido el Ford Escort Cosworth de Sáinz en «STC»

"Creemos que los cuatro coches que están incluidos representan a los turismos de todo el mundo. Mercedes, Opel, Alfa Romeo y Toyota son marcas que conoce todo el mundo y estos modelos seguro que son el sueño de muchos conductores. Otras marcas no tuvieron imaginación para incluir un modelo suyo en este juego. Además, el modelo de Carlos no me parece uno de los mejores."

Ahí queda eso.

Le gusta la velocidad.

No hay que ser ningún lince para darse cuenta de que siente una gran predilección por la velocidad: «Sega Rally», «Manx TT», «Sega Touring Car»...

"A mí me gustan mucho los juegos de coches, pero no sólo a mí, sino a todo el staff. Los juegos de coches

"Preferiría hacer sólo un videojuego al año en beneficio de la calidad. Pero eso es algo impensable. Nos debemos a nuestra empresa y a nuestro público".

hablan un solo idioma, se trata de un género que gusta en todo el mundo y al que todo el mundo puede jugar. En los simuladores no hay idiomas, cualquiera puede entenderlos".

Le hemos tocado la fibra sensible:

"A vosotros seguro que os gusta conducir, y pilotar coches de carreras, y es algo que le pasa a casi todo el mundo."

¿Y la lucha?

"Sí, AM2 realiza grandes juegos de lucha, pero se trata de un departamento enorme que puede realizar muchos juegos al año. Por eso puede abordar tantos géneros como se proponga". Está embaldado...

"A mí también me gustan los juegos de lucha, pero más sangrientos", dice entre sonrisas con mucha ironía. "Tal vez programe algún juego de lucha en el futuro, pero es algo que se debe estudiar mucho. No sólo hay que pensar en qué juego me gustaría hacer, sino en cuál puede ser más interesante para mí y para el público. No es cuestión de hacer lo primero que se te venga a la cabeza".

¿Arcade o consolas?

Desde luego no se puede decir que se prodigue mucho en Saturn. De momento, tan sólo «Sega Rally» y ahora «Sega Touring Car».

"Saturn impone más límites. Es más difícil trabajar para esta consola en comparación con el Model 2". Se le ve con ganas de

sincerarse. "Las máquinas arcade presentan juegos que están obligados a divertir durante cuatro o cinco minutos. La gente entra a un salón, juega y se va. Saturn es una máquina de juegos muy especial, ya que tiene que divertir a la gente en sus casa durante muchas horas y eso hace que los juegos tengan que ser realmente buenos y duraderos. ¿Y el PC?"

"Creo que el PC es una máquina mucho más



Jun Taniguchi, que también asistió a la reunión, es asistente de producción en AM Anex y un estrecho colaborador de Mizuguchi.



"En los videojuegos sucede como en las películas, la gente conoce a los directores, a los actores, pero al final lo que les interesa es que les guste la película. Me parece bien que la gente sepa quién hace los juegos, pero no debemos olvidar que en realidad somos Sega. De todos modos la popularidad me hace muy feliz ¿A quién no le gusta ser famoso?"

orientada a otras funciones como escribir, conectarse a Internet, enviar e-mails, aunque también sirve para jugar, pero es un concepto distinto."

Se ha visto obligado a hablarnos de sus preferencias.

"En realidad yo prefiero trabajar en juegos arcade. Pero no se trata de eso. Nosotros intentamos siempre que el juego sea lo más divertido posible en versión arcade o Saturn. No es una cuestión de tecnología sino de ofrecer un alto nivel de diversión. Es un proceso. Primero se realiza el juego arcade y después la versión de Saturn. Hay que ir paso por paso".

Claro que todos nos preguntamos por qué «Sega Rally» y «STC» sí y «Manx TT» no.

"No estoy trabajando en la conversión de «Manx TT» por una simple cuestión de tiempo. El día sólo tiene 24 horas y yo no puedo dedicarme a todo. En el departamento de consolas hay mucha gente que puede hacerlo bien, sin embargo en arcade hay muy poca gente para trabajar". ¿Presiones del jefeazo? "No, fue una decisión mía. El productor me preguntó si yo podía trabajar en ello, y le dije que no. Aún así, he visto algo de esta conversión y todavía hay que esperar un poco, pero creo que será un gran juego."

Tal vez tanto trabajo le haya impedido conocer a otras dos consolas llamadas PlayStation y N64 (¿?).

"No. Conozco a las rivales de Saturn, pero no siento ningún temor ante ellas. Nosotros somos capaces de crear una atmósfera en nuestros juegos que no está al alcance de ningún otro equipo en el mundo. Se trata de una atmósfera propia y original. En estas consolas se están viendo buenos juegos, pero a nosotros no nos influye en absoluto. Por ejemplo, creo que «Wipeout» es un gran juego, se ha hecho un gran trabajo con él."

Seguro que todos adivináis cuáles son sus juegos preferidos en Saturn. *"Mis juegos favoritos para Saturn son «Sega Rally», por supuesto (risas), y el próximo «Sonic 3D». ¿«Nights»? También es muy bueno. Conozco el staff, con Naka, Oshima y demás, y realmente son muy buenos."*

El futuro.

Ya sabemos que están trabajando en la conversión para Saturn de «STC», pero seguro que tienen algo más en mente.

"Nuestro próximo juego arcade es todo un



Nuestro encuentro de produja en las oficinas de Sega España. Allí tuvimos acasián de charlar animadamente, y de manera completamente distendida, acerca de toda la relacionada con el munda de las videojuegos. Ambas entrevistadas, a parte de demostrar can creces ser auténticas genias en su terrena, hicieron gala de una simpatía digna de destacar.

secreto. Sólo os puedo decir que usará el Model 3. Tenemos un par de ideas en proyecto, pero no os puedo contar nada más. Es muy posible que sea un juego de coches." explica con media sonrisa.

"Conozco a los rivales de Saturn, pero no siento ningún temor ante ellas. Nosotros somos capaces de crear una atmósfera en nuestros juegos que no está al alcance de ningún otro equipo del mundo. Se trata de una atmósfera propia y original"

"Tal vez «STC» sea nuestro último juego para Model 2, pero no es algo que nos importe en exceso. Todavía está por decidir." Seguro que también piensan en Saturn.

"Quizá dentro de algún tiempo puede que realicemos algún juego directamente para Saturn, pero es algo que todavía no tenemos en mente. Ahora sólo nos ocupamos de los juegos arcade y de sus conversiones".

Otra vez está lanzado...

"El el futuro me gustaría realizar juegos diferentes, personales, basados en mis sueños, conceptos totalmente nuevos y alucinantes".

Aunque no lo creáis, ambos tienen más hobbies aparte de los videojuegos. Mizuguchi se declara un gran fan de la música tecno y a Taniguchi le gusta ¡el fútbol! *"Me gustan todos los deportes, pero sobre todo el fútbol. En Japón juego habitualmente, aunque como aficionado, claro".*

¿Y por qué no un juego de fútbol?. Retoma la palabra Mizuguchi *"AM#2 ya ha hecho un gran juego de fútbol, «Virtua Striker».*

Tal vez sólo AM 2 puede hacer juegos de fútbol...

"No, nosotros también, pero es todo una cuestión de organización. Es el «Gran y poderoso Suzuki» quien toma la decisión final (risas), el que da el OK a todo."

"Aquí todo responde a una organización, de ahí la división en departamentos. Pero es Mr. Suzuki, el jefe de desarrollo de Sega, el que toma la última decisión."

De repente, surge una pequeña broma, con la complicidad de Taniguchi, en la que hablamos de Mizuguchi como posible sucesor de Suzuki. Colorado como un tomate, y con una sonrisa entre tímida y picarona, apenas se atreve a responder. *"No...no... qué tontería".* Ya, ya.

Antes de concluir no nos resistimos a preguntarle por su juego favorito, ante lo que él nos sorprende con una respuesta entre diplomática y arrogante, que parecía tener preparada. *"Realmente mi juego favorito aún no lo he visto".* Ahí es nada. Una respuesta que sólo se le puede ocurrir a un genio de la programación como él.

 ELECTRONIC ARTS®



¡DETÉN LA GUERRA ANTES DE QUE ESTALLE!

SOVIET STRIKE™

<http://www.strike-net.com>

ARCADE



Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade, Rufino González 23 bis, Planta 1. Local 2, 28037 Madrid. Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

SOVIET STRIKE ES UNA MARCA DE ELECTRONIC ARTS. ELECTRONIC ARTS ES UNA MARCA REGISTRADA DE ELECTRONIC ARTS. PLAYSTATION Y PS SON MARCAS REGISTRADAS DE SONY ELECTRONIC ENTERTAINMENT INC.



El stand de Nintendo estaba presidido por un gigantesco pad de N64. Un buen reclamo para los miles de asistentes que se dieron cita en la feria.



Durante el show se presentaron 35 títulos para N64, 24 para SuperNES y 17 para GameBoy. Las tendencias del mercado quedaron muy claras.



Las "third parties" mostraron a los visitantes lo mejor de su repertorio. Para ello no escatimaron medios técnicos ni humanos.

SHOSHINKAI TOKIO 95 Nintendo montó el show

Todo apunta a que Nintendo se ha fijado en el año 97 como el de el asentamiento definitivo de su nueva máquina en todo el mundo. O al menos esa es la conclusión que todos sacamos tras esta última edición del Shoshinkai celebrada en Japón.

Nintendo se encargó de divulgar a los cuatro vientos que ya hay 2 millones de usuarios que disfrutan de N64 en Japón y USA. Y eso con tan sólo 4 títulos disponibles, una cifra irrisoria comparada con los casi 390 juegos disponibles para PSX o los 340 para Saturn.

Pero es que la estrategia de Nintendo está muy lejos de seguir las pautas marcadas por sus más directos rivales. Como prometió

Durante los días 22, 23 y 24 de Noviembre, Nintendo desplegó toda su maquinaria en Tokio. Shoshinkai es un evento dedicado exclusivamente a la Gran N, y en esta edición el protagonismo lo acaparó N64, consola que ha alcanzado ya la cifra de 2.000.000 de unidades vendidas en Japón y USA.

En Marzo se producirá su lanzamiento en Europa y Nintendo aprovechó la ocasión para mostrarle al mundo las jugosas novedades que tienen preparadas para el año 97.

Mr Yamauchi, presidente de Nintendo Japón, sólo saldrán al mercado aquellos títulos que superen un duro control de calidad, un filtro cuyo responsable es ni más ni menos que el amigo Sigeru Miyamoto.

En este show Nintendo presentó nada menos que 35 juegos para su nueva máquina, -una cifra que supera a los 24 lanzamientos previstos para SuperNES-, y que seguramente se verá ampliada para finales de este año. Además habrá que habrá que añadirle los nuevos e interesantes accesorios como el 64DD o el Jolt Pack.

N64 parece que está siguiendo un camino lento pero seguro que ha de llevarle a afianzarse a nivel mundial durante el próximo año.

NINTENDO 64 DISK DRIVE (DD64)

Un complemento en forma de disco magnético

Durante las últimas meses se ha estado especulando mucho acerca de este periférico y, por fin, Nintendo ha decidido desvelar el secreto. Todo es así, que se convertirá en el mayor protagonista del show, o pesar de que no era eso lo intención de Nintendo.

DD64 es un soporte para discos magnéticos de alta densidad configurado para adaptarse a la nueva consola de Nintendo. El soporte se acoplará a la parte inferior de la máquina, de forma que puedan utilizarse simultáneamente los cartuchos y los discos magnéticos.

Este soporte estará copilotado tanto para almacenar como para proporcionar información con diversos fines.

En primer lugar, servirá como apoyo o ampliación a los cartuchos. Un ejemplo: el usuario posee un juego, de rol o de fútbol, y una vez hoyo acabada con él, podrá adquirir el correspondiente disco magnético que le proporcionará nuevos mundos y personajes en el juego de rol, a todos los plantillas actualizados y nuevas opciones en el juego de fútbol. Claro que también puede darse el caso, -como parece que sucederá en el juego «Zelda»-, en el que cartucho y el disco se vendan conjuntamente, bien por la extensión del juego o bien por la necesidad de contar con un amplio soporte donde guardar todo tipo de datos. Lo que Nintendo pretende es solucionar la limitación de memoria de los cartuchos y, al mismo tiempo, otorgar indefinidamente la vida de los juegos. De hecho, parece que el mismísimo «Moria 64» ocupará una de estas discos magnéticos con la inclusión de nuevos mundos y personajes.

Este periférico costará entre 100 y 150\$ (12 y 18.000 pts) y los discos serán más baratos que los juegos en CD. Su capacidad de memoria rondará los 64 Megabytes y su tiempo de carga será casi tres veces más rápida que los CD's de doble velocidad. Será lanzado en Japón durante el primer tercio del próximo año.



Este es el aspecto que presentará la consola con el DD64 acoplado a su parte inferior. A su lado podéis ver un disco magnético para este accesorio.



El "Chess Network Cartridge" permitirá que dos jugadores se conecten a través de la línea telefónica para jugar una partida de ajedrez a distancia.

CHESS NETWORK

Para jugar al ajedrez por teléfono

Puestos a sorprender, los muchachos de Seta, -que también presentaron los juegos «Rev Limit» y «Wild Chappers», de los que os hablamos hace un par de meses-, llevaron al Shashinkai un curioso cartucho que responde al nombre de "Chess Network Cartridge". Con este invento introducida en la consola y conectado al teléfono, los japoneses podrán jugar al ajedrez a través de la línea telefónica, permitiendo así montar partidas con contrincantes que se encuentren a cientos de kilómetros de distancia. Este sistema tan simple podría utilizarse en un futuro para otro tipo de juegos, de lucha, de coches, de ral...



JOLT PACK

Un mundo de sensaciones en tus manos



Este adaptador producirá sensaciones realmente "vibrantes".

Una de las novedades más sorprendentes y curiosas que Nintendo presentó en el Shoshinkai fue la llamada "Jolt Pack". Se trata de un adaptador que se acopla al puerto de extensión del pad de control y mediante el cual el jugador podrá sentir en sus manos las vibraciones, movimientos y sensaciones que se producen en el juego. Todo ello se conseguirá gracias a las señales eléctricas que envían los juegos hacia el pad de control a través de este peculiar adaptador. Los dos primeros títulos que utilizarán este novedoso sistema serán «Starfox 64» y «Blastdazers».

BIG IN JAPAN

Big In

LOS JUEGOS MAS POTENTES

La mayor atracción de la feria, -después de la presentación del DD64-, fue, por supuesto, la exposición de los futuros lanzamientos para N64. Allí pudimos ver hasta 35 títulos, aunque algunos de ellos estaban prácticamente en los primeros pasos de su desarrollo y otros no eran novedades absolutas. De muchos de ellos ya os hemos hablado en estas mismas páginas, así que vamos a centrarnos en los que nos resultaron más novedosos y llamativos.

BLASTCORPS

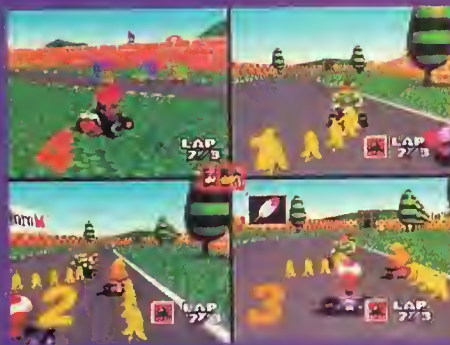
Nintendo / Marzo del 97 en Japón



Una curiosa propuesta de 64 Mb en la que el jugador deberá utilizar diferentes robots, bulldozers y grúas para derribar todos los edificios, puentes y obstáculos que encuentre a su paso. El objetivo no será otro que abrir paso a un camión que llega cargado con una bomba nuclear a punto de explotar. Un título que promete adicción y emoción en cantidades industriales.

MARIO KART 64

Nintendo / Diciembre del 96 en Japón



Ya os hablamos de él el mes pasado, pero la versión de 96 Mb del juego de coches más simpático de la historia, bien merece una reseña especial.

Como especial considera Nintendo que debe ser este título, ya que la Gran N ha producido nada más y nada menos que 3,6 millones de unidades sólo para el mercado japonés. ¿Nos dejarán alguno para los españoles?

Más juegos de Nintendo

Nintendo también ofreció un vídeo con algunos de sus próximos lanzamientos, en el cual pudimos ver imágenes de títulos tan interesantes como...

GOLDENEYE



KIRBY AIR RIDE



MOTHER 3



STAR WARS



YOSHI 64



ZELDA 64



PARA EL 97

J-LEAGUE PERFECT STRIKER

Konami / Principios del 97 en Japón



El primer juego de fútbol para N64. El gran sucesor de «International Superstar Soccer» presentará unos gráficos exquisitamente detallados y unas movimientos más que sorprendentes. Un éxito seguro para N64.

STAR FOX 64

Nintendo / Marzo del 97 en Japón



Fue sin duda el juego que despertó mayor interés. Se trata de un cartucho de 96Mb que presentará un aspecto gráfico y una jugabilidad alucinantes. El sucesor del mítica «Starfox» de SuperNES presentará tanto batallas terrestres como espaciales y en el juego podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente.

Será compatible con el mencionado «Jalt Pock» y promete ser una posada.



Otro de los juegos presentados en el show fue «Human Grand Prix», un título que iba a salir para PlayStation, pero que finalmente aterrizará en N64. Cosas del sector.



La estrella indiscutible de esta conferencia fue Shigeru Miyamoto, a quien podéis ver en esta pantalla gigante y a la derecha de la foto inferior.



Lo que se dijo en el Shoshinkai

Durante la celebración de este evento, Nintendo organizó una conferencia abierta al público en la que destacados programadores ligados al proyecto N64 expresaron sus opiniones acerca del futuro de la máquina.

Allí estuvieron realizadores de Seta, Konami, Hal Laboratory y, por supuesto, Nintendo, representada por, -cómo no-, Miyamoto San. Entre las conclusiones más llamativas destacaron el pleno acuerdo de los conferenciantes al considerar las grandes ventajas del sistema de cartuchos y las grandes posibilidades de expansión de la máquina a través de sus puertos. Gracias a ellos, dicen, la máquina jamás tendrá problemas de memoria. Los programadores describieron lo fácil que resulta reconfigurar todos los puertos de expansión de N64 con el fin de ofrecer infinitas posibilidades. De todos modos, no se quiso enfatizar el papel que jugará el DD64 para no crear confusión, ya que N64 es ante todo un sistema basado en cartuchos no en discos magnéticos.

Super Nintendo ya no es la estrella

Por supuesto, nadie se atrevió a realizar un comentario oficial, pero el hecho de que Super Nintendo ha pasado a un segundo plano quedó bien patente en el Shoshinkai. Tan sólo fueron presentados 24 títulos, los más potentes de los cuales no fueron precisamente novedades: «DKC 3», «SF Alpha 2»... Sólo la presencia de dos licencias de Disney distribuidas por Capcom -«Pinoche» y «Donald Duck en Mooi Land», el eterna «Super Bambermon 5» de Hudson y los juegos de rol representados por «Dragon Knight 4» de Bonpresto, montuvieron dignamente el nivel de los 16 bit en el show. Lo que sí parece seguro es que en muy pocos meses la mayoría de los programadores japoneses dejarán de trabajar para Super NES.

En Estados Unidos también nacen juegos para N64

Born in

USA

64

Japón no tiene la exclusiva para realizar juegos para N64.

De hecho, ya hay varios títulos disponibles en Estados Unidos que han sido realizados por equipos de programación de este país, y que se unen a los tres archiconocidos juegos de Nintendo: «Mario 64», «Pilotwings» y «Wave Race».

A continuación os mostramos cinco cartuchos con "genuino sabor americano" que ya están a la venta en USA o que van a hacer su aparición en un corto espacio de tiempo.

Killer Instinct Gold

Con toda la fuerza del arcade

★ **Rare**

★ **Precio: 72\$**

★ **Ya disponible en USA**

Estamos ante el juego de lucha más esperado para N64.

Los chicos de Rare ha realizado un trabajo técnico soberbio que aúna personajes y escenarios pre-renderizados con un efecto de profundidad sorprendente, gracias al innovador juego de zooms y perspectivas que por primera vez aparece en una entrega de esta serie.

Los efectos visuales en las magias y los golpes especiales son para quitarse el sombrero. Todo ello sin olvidar otras virtudes como la cantidad y variedad de movimientos de los luchadores o el amplio cuadro de opciones.

Muy Bueno.



Mortal Kombat Trilogy

El "Mortal" de siempre

★ **Acclaim**

★ **Precio: 75\$**

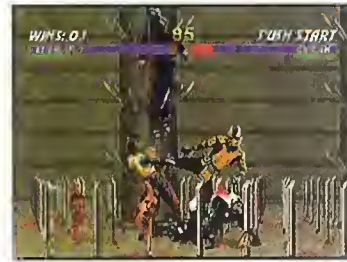
★ **Ya disponible en USA**

No es precisamente uno de los juegos más innovadores de esta primera hornada.

Acclaim ha vuelto a presentar la misma fórmula de siempre, sin aportar ninguna novedad técnica al juego.

De todos modos, este entrega para N64 hará las delicias de sus fans al presentar más luchadores que nunca (26), nuevos escenarios, modos de juego inéditos y, sobre todo, la agresividad sanguinolenta que siempre le ha caracterizado.

Regular.



Wayne Gretzky's 3D Hockey

Genuino deporte americano

★ Williams

★ Precio: 69\$

★ Ya disponible en USA

Dentro de un repertorio de juegos "yankees" no podía faltar alguno de los deportes que vuelven locos a los norteamericanos.

Como buenos expertos en arcade, Williams ha completado un juego sencillo y espectacular, que destaca tanto por la inclusión de soberbias animaciones y multi-perspectivas, como por un control al alcance de cualquier jugador.

Por supuesto, cuenta con todos los equipos de la liga americana con sus jugadores reales y la posibilidad de organizar ligas, copas y otros torneos.

Bueno.



Turok

La gran revelación

★ Acclaim

★ Precio: 69\$

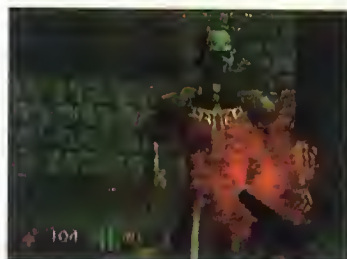
★ Disponible en USA en Marzo

No hay duda de que este título se convertirá en uno de los grandes juegos del 97, y en uno de los más emocionantes de los últimos tiempos.

Acclaim está completando un sensacional "shoot'em up" estratégico (tipo «Doom») que aprovecha todo el potencial que ofrece la nueva máquina de Nintendo. El resultado, aún sin acabar, será un programa repleto de acción protagonizado por un guerrero indio que recorre misteriosos escenarios enfrentándose a todo tipo de criaturas fantásticas.

No lo perdáis de vista porque va a ser una bomba.

Muy bueno.



Star Wars. Shadow of the Empire

Contra el Imperio Galáctico

★ Lucas Arts

★ Precio: 72\$

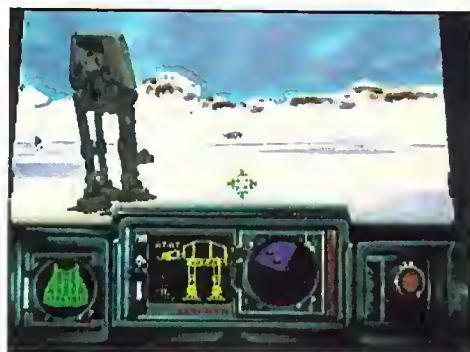
★ Ya disponible en USA

La acción de este gran título se desarrolla en un momento que se encuadraría entre las películas de "El Imperio Contraataca" y "El retorno del Jedi".

LucasArts ha realizado un atractivo juego de acción que combina fases de simulación, -en las que se deben pilotar naves, motojets y otros vehículos espaciales-, con otros niveles "shoot'em up" en los que Skywalker debe recorrer laberínticas localizaciones eliminando a todos los soldados del Imperio.

El juego presenta un factura técnica impecable y la astuta combinación de un diseño de paisajes y personajes totalmente reconocibles con la impagable banda sonora de John Williams, configura un cartucho sumamente atractivo.

Muy bueno.





Psygnosis no descansa. La compañía británica diversifica su oferta, añade géneros y retoca segundas partes para conseguir que este año su nombre suene todavía más alto si cabe.

En los próximos meses vamos a tener la suerte de disfrutar de aventuras del calibre de «La Ciudad de los niños perdidos», de simuladores como «Adidas Power Soccer Special», de arcades de lucha como «Tenka», de simuladores de velocidad como «Monster Trucks»... no nos va a faltar de nada.

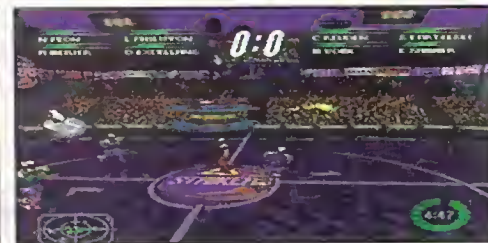
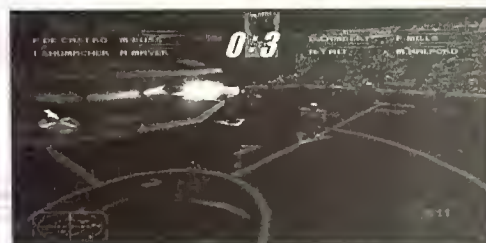
Psygnosis empieza el año abrumándonos con sus lanzamientos para PlayStation

El deporte del futuro **Riot**

Con «Riot» tendréis ocasión de participar en un original deporte futurista plagado de emociones fuertes. En su concepción se han utilizado elementos de deportes tan dispares como el baloncesto, el fútbol americano y hasta del hockey sobre hielo.

El impresionante aspecto gráfico que podéis ver en las imágenes vendrá acompañado además de un montón de opciones que harán de este título un juego a tener muy en cuenta de cara al invierno.

Atentos porque lo tendremos muy pronto en nuestro país, entre Enero y Febrero.



Los rallies más emocionantes

Monster Trucks



Los creadores de «Destruction Derby» traerán, a través de este rally de resistencia protagonizado por vehículos dotados de ruedas gigantes, toda su experiencia en locas carreras y sus habilidades para destrozar carrocerías.

Con estos "monstruos" podremos movernos por mapeados tridimensionales con absoluta libertad, contando con la única ayuda de una brújula para poder llegar a tiempo a los puestos de control.

El polvo, las salpicaduras de barro y la conducción espectacular serán los principales ingredientes de estas carreras, aunque, si buscas emociones aún más fuertes, podrás optar por las competiciones de destrozar coches o los circuitos cortos contra el crono.

Se espera que este prometedor título esté listo para Marzo y ya hay quien dice de él que puede convertirse en el sucesor del mismísimo «Destruction Derby».



La aventura que marcará una época

La Ciudad de los Niños Perdidos

Entre todos los lanzamientos de Psygnosis, «La ciudad de los niños perdidos» ha llamado especialmente nuestra atención. Y os vamos a explicar porqué.

Para la realización de esta aventura se han usado tecnologías de vanguardia en cuanto a animación y generación de escenarios, cuenta con un argumento absorbente, se ha logrado una ambientación espectacular, gráficamente resulta impactante y... estará traducida al castellano.

Estas y otras razones que a continuación os contamos harán,

sin duda, que este juego se convierta en uno de los lanzamientos más interesantes del año próximo.

Una historia de película.

Miette es una huérfana de diez años y la más hábil ladrona al servicio de Octopuss, encargado del orfanato Tres Palomas. Para escapar de su oscura y triste vida, Miette se une al coloso One que busca a su hermano pequeño secuestrado. La aventura lleva a Miette y a otros amigos hasta un laboratorio en el fondo del mar donde el loco doctor Krank usa los sueños de los niños para conservar su juventud...

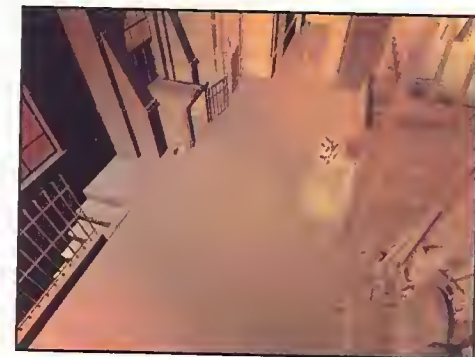
Este tétrico argumento, a medio camino entre la sombría historia de Oliver Twist y la imaginación desbordante de Verne, es el punto de partida para esta sugerente

aventura gráfica, basada en la película francesa del mismo título, y de la cual se han extraído las pautas para crear ambientes y personajes.

El diseñador de los escenarios de la película, Jean Rabasse, ha colaborado con los programadores del juego y les ha cedido algunos de sus bocetos y diseños. Sin embargo, en esta aventura no sólo visitaremos los escenarios de la película sino que se han generado zonas exclusivas con importantes repercusiones en el juego: el universo post-industrial del Londres del siglo XIX se transforma así en un oscuro y agobiante espacio atemporal que condiciona el desarrollo de la historia.

Técnicas de diseño de escenarios.

Los elementos del juego se han modelado utilizando el programa 3D Studio y se ha partido de bocetos que luego se han levantado en 3D usando mallas especiales que el programa se ha encargado de rellenar y añadirles texturas y luces. Un completo juego de cámaras buscará siempre el mejor



El ordenador se encarga de reorganizar en formas tridimensionales una malla especial generada a partir de los planos. Los formas obtenidas en el proceso son después modelados a base de luces, texturas y colores para darlas de mayor realismo. Los elementos móviles (unos 40 por escenario), se implementan al mismo tiempo.

punto de vista, el más espectacular, permitiendo que apreciemos de este modo la construcción tridimensional de los elementos y la suavidad con la que se producen los cambios de luz.

Habrà más de cien localizaciones diferentes y en cada una habrá cerca de 40



Los bocetos y planos que se han utilizado en el diseño del juego son idénticos a los que podría usar cualquier arquitecto. Muchas de ellas han sido creados por el director artístico de la película.





► elementos móviles que permitirán la interacción de los personajes con el escenario. Además, cada modificación que se haga alterará los elementos del escenario. Así, si, por ejemplo, Miette enciende una lámpara, todos los objetos acusarán el cambio en función de la posición de la fuente de luz.

La sensación de realismo

conseguida es, de este modo, perfecta.

Personajes casi reales.

Otro tanto ocurrirá con los personajes. Todos han sido creados con animaciones en 3D en tiempo real usando estaciones Silicon Graphics. Para conseguir la sensación de máximo realismo se ha empleado la tecnología Motion Capture que, como muchos de vosotros sabréis, consiste en vestir a los actores con trajes especiales dotados de captores ópticos, grabar los movimientos de estos puntos y posteriormente aplicarles formas y texturas.

Miette cuenta con más de 70 animaciones diferentes, entre ellas rascarse la espalda o subirse los calcetines. Detalles como el movimiento de las ropas o los



cambios de luz tampoco se han pasado por alto.

Por otra parte, en la realización de «La Ciudad de los niños perdidos» se ha grabado por primera vez una escena en la que aparecen simultáneamente tres personajes que interactúan, para lo cual se ha utilizado la técnica Optical Motion Capture. En total hay más de 20 personajes esperando a entrar en acción.

El juego. «La ciudad de los niños perdidos» será una aventura gráfica que ha sido planteada para que resulte muy sencilla de manejar. Miette podrá usar, coger y mover más de 60 objetos diferentes y los acertijos, adivinanzas y puzzles a resolver serán numerosos y con una dificultad creciente que nos permitirá ir aprendiendo a jugar poco a poco.

Sony España se ha empeñado es que esta fantástica aventura esté traducida completamente al castellano, -bien por ellos-, y a partir de febrero los usuarios de PlayStation podrán empezar a disfrutarla.



La continuación de una aventura delirante Mundo Disco 2



A partir del mes de Marzo podremos disfrutar de la segunda entrega de esa loca aventura llamada «Mundo Disco».

El juego seguirá la línea argumental de la primera parte, contando con un inocente Ricewind como protagonista, con mucho humor, y con situaciones tan atractivas como absurdas (nuestro héroe tiene que buscar a la Muerte, que está de vacaciones... eternas.)

Sin embargo, las cosas han cambiado a nivel gráfico y esta aventura, aunque se controlará igual que siempre con la ayuda de un cursor, vendrá planteada como una película de dibujos animados de suave animación y brillante colorido.

Por supuesto, estará traducida al castellano y Psygnosis nos garantiza que no se perderá ni una pizca del humor del que hicieron gala en la primera parte.



Pasión por la velocidad Speedster

Los juegos de coches son una constante en la producción de Psygnosis y este «Speedster» viene a demostrar que las aventuras y los deportes no les distraen de su verdadera pasión. Con este juego vamos a descubrir

un nivel de detalle gráfico comparable a «DD» y un montón de vehículos que correrán por los más curiosos circuitos.

Todavía no hay fecha de salida definitiva, pero creemos que no va a tardar mucho.



Y el toque de acción... Tenka

Aunque tras un primer vistazo parezca que «Tenka» va a ser un «Doom» más, lo cierto es que una vez que vayamos más allá de la fachada descubriremos una historia envolvente plagada de acertijos y con una calidad gráfica nunca vista en este género.

A lo largo de cinco misiones con muy diferente planteamiento gráfico, habremos de demostrar que no hay nadie tan bueno como nosotros cuando se trata de correr, disparar, saltar, deslizarse...

«Tenka» utilizará escenarios tridimensionales generados en tiempo real y presentará todos los efectos luminosos de los que que capaz la máquina. Los enemigos estarán generados con polígonos, lo que evitará que se pixelen.

Aún no tiene fecha de salida.



Hablamos con Carolyn Seager,
Directora de Relaciones Públicas de Psygnosis

«Psygnosis no se considera una compañía inglesa, sino europea y como tal tenemos que llegar a todos los europeos»

¿Cuál ha sido el juego más importante del 96 para Psygnosis?

Sin dudarlo, «F-1». Ha sido tanto su éxito que ya se está pensando en una segunda parte.

¿Con este juego habéis obdonado la fórmula «Destruction Derby» y «Wipeout», o habréis más versiones de estos juegos?

Psygnosis sabe perfectamente cómo hacer buenos juegos de velocidad, pero no queremos hacer siempre los mismos. Queremos diversificarnos y enseñar que podemos hacer cualquier cosa, por ejemplo, «Monster Truck Rally», que no tiene nada que ver con otros juegos de carreras.

¿Cuál es vuestro proyecto más importante para el 97?

Tenemos muchos títulos y muchos proyectos. Para este principio de año los dos juegos estrella serán «Destruction Derby 2» y «La ciudad de los niños perdidos». También tenemos muchas esperanzas con «Tenka» y «Power Soccer International»... No me mires así, que tendrá liga española y estará traducido.

Ultimamente ha aumentado vuestra producción en aventuras gráficas y videoaventuras, ¿Habéis notado una respuesta positiva del público?

Con la cantidad de personal que tenemos y los medios tecnológicos con los que contamos, ¿por qué debemos quedarnos estancados en «carreras»? Debemos explotar todos los géneros y las aventuras son un buen terreno para ello. No hay mucha gente que haga buenas aventuras. Además, al público le gusta. «Mundo Disco» fue un gran éxito, sobre todo en Inglaterra.

¿En qué medida crees que ha contribuido para el éxito de este género en España la traducción de los textos?

Es importante para comprender totalmente la esencia del juego y poder disfrutar de todos sus elementos. Sin embargo, es muy difícil traducir los juegos de palabras, los chistes. En los dos «Mundo Disco» hay mucho humor inglés que a veces es intraducible.

¿Se compensa todo ese trabajo?

Siempre compensa. Tenemos que llegar a todo el mundo, porque Psygnosis no se considera una compañía inglesa, sino europea y como tal tenemos que llegar a todos los europeos. Estamos pensando en abrir oficinas en diversos países (incluida España) y hacer las traducciones en el propio país. Ahora las hacemos todas en Inglaterra.

¿Vais a seguir llevando a las consolas licencias cinematográficas como «La ciudad de los niños perdidos»?

Sí, pero no puedo decir nada más.

Es inevitable hacerte esta pregunta, ¿qué pasó entre Sony y Psygnosis?

Que Sony quería vender Psygnosis, pero al final se ha arreglado.

¿Por qué Sony podía querer deshacerse de una compañía como Psygnosis?

¡Porqué están locos!, con lo buenos que somos... (risas). No, es broma. Psygnosis es una compañía multisistema y eso a Sony no le sentó demasiado bien. Pero, como te digo, ya está arreglado.

Pero, ¿vais a seguir programando para Saturn?

Puede ser...

¿Tenéis algún título previsto para Nintendo 64?

No, no (más risas). Por lo menos de momento.



¿Qué juego comprar?

Los mejores títulos para Saturn y PlayStation

Ahora que estamos en plenas Navidades, seguro que a muchos de vosotros se os está planteando la horrible duda de qué juego comprar para sacarle el máximo partido a vuestra flamante consola de Nueva Generación.

Pues bien, se acabaron vuestros problemas.

Este mes nos hemos parado a recapitular sobre todos los títulos editados hasta la fecha para PlayStation y Saturn y os ofrecemos una guía práctica en la que encontraréis lo mejor de lo mejor; los títulos más impactantes, las auténticas joyas disponibles en cada género y para cada consola, los juegos que no podéis dejar de comprar...

PLAYSTATION

PSX / SAT

SEGASATURN

Broken Sword

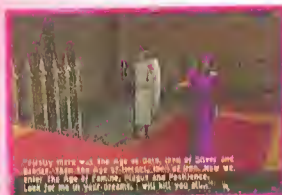


Sony

Una apasionante novela de misterio en la que debes seguir la pista de un asesinato hasta desvelar el Secreto de las Templarias. Textos y voces en castellana y una sabberba realización gráfica redondean esta magistral aventura.

93

Chronicles of the Sword



Psygnosis

Aventuras medievales con una realización técnica sobresaliente. Situaciones complejas, fantástica ambientación y alguna que atra escena de acción. Traducida al castellano.

90

DiscWorld



Psygnosis

El espíritu del grupo Manthly Pythan queda recogida en esta aventura tan alacada coma divertida. Representanda el papel de aprendiz de maga deberás resalver mil y una situaciones disparatadas que te pravacarán más de una carcajada. Textas en castellana. Las voces, sabiamente, se han mantenida las originales.

92

AVENTURAS GRAFICAS

Yumemi Mansion



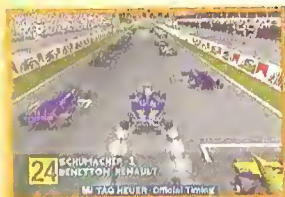
Una interesante aventura que mezcla terror, intriga y alga de magia negra. Na presenta muchas alardes técnicas, pera el hila argumental está bien resuelta y las voces (na tiene textos) están en castellana.

86

Sega

Próximamente...
DiscWorld 2
(PSX/SAT)

F-1



Psygnosis

El simulador de coches más real y completo de la historia. En él encontraréis toda la fuerza de la Fórmula 1, con todos sus pilotos, circuitos y escuderías y con la posibilidad de configurar las carreras a vuestro medida. Un juego que no tiene fin.

96

Construction Derby 2



Psygnosis

Un juego de coches diferente en el que todo vale, incluyendo la posibilidad de destruir los corredores rivales. Su colorido mundo por el espectáculo se demuestra en algunos detalles gráficos increíbles: solistas, colisiones... Una posada.

94

Ridge Racer Revolution



Namco

La segunda entrega del clásico de Namco, con la presentación de nuevos circuitos, más coches y algunas sorpresas. Destaca su elevada calidad técnica y un estilo de conducción muy sencillo que se hace irresistible para cualquier tipo de usuario.

91

Wipeout 2097



Psygnosis

La sensación de velocidad más trepidante en la competición futurista más atractiva. Noves que desfilan a lo grovedad y que contienen un repleto arsenal de armas para entorpecer o sus rivales. Algún día, todas las carreras ¿serán así?

89

Destruction Derby



Psygnosis

A pesar de que lleva bastante tiempo en el mercado y de la aparición de uno nuevo, sigue siendo un juego de gran calidad cuyo propósito resulta de lo más interesante. Velocidad, colisiones espectaculares y acción desbordante.

88



The Need for Speed

Un clásico entre los juegos de coches, cuyo atractivo reside más en la presentación de los deportivos más famosos de la historia que en su sentido de la competición. Para los amantes de los coches de lujo.

86



Electronic Arts

Street Racer

Un juego desenfadado que huye de la realidad y recupera el estético de los dibujos animados. Gran sentido del humor, buen trabajo gráfico y la jugabilidad como principal arma para combatir el aburrimiento.

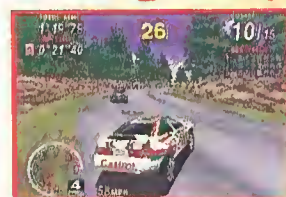
85



Ubi Soft

Sega Rally

El arcade de coches más sorprendente de los salones recreativos en una conversión perfecta, cuyo calidad técnica aún no ha sido igualada en ninguna consola. Diversión, acción y espectáculo desde la primera carrera.



95

Sega

VELOCIDAD



Daytona CEE

Gran arcade de coches que sustituye dignamente a una discreta primera parte. Destaca su sentido de la competición y su sencilla estilo de conducción. Se hace en folto un campeonato de larga duración.



89

Sega

Wipeout

Buena conversión del juego que deslumbrará en PSX. Una competición futurista, con noves/vehículos sin ruedas que se desplazan a gran velocidad y que utilizan las armas más sofisticadas para derrotar a sus rivales.

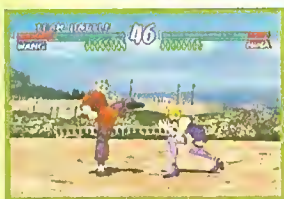


87

Psygnosis



Tekken 2



Namco

La gran obra maestra de la lucha en consolas. Multitud de personajes, combates equilibrados, opciones de toda tipo, simulación de lucha real, sin magias ni fuegos de artificia. Impresionante e imprescindible.

94

Virtua Fighter 2

Un homenaje a la simulación más real que llega directamente de la recreativa. Enormes personajes, animaciones saberbias, texturas eficaces y luchadores con personalidad propia. Cada combate es diferente a las demás. Una auténtica maravilla en forma de videojuego.

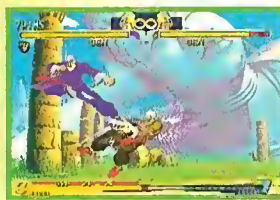


94

Sega

Street Fighter Alpha 2

Parecía imposible, pero Capcom ha conseguido superarse a sí misma. La misma estética de siempre, pero con más personajes, nuevas opciones y más elementos en los combates. Un clásico que sigue ganando fuerza.



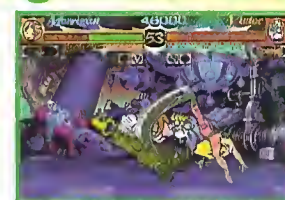
Capcom

92



Night Warriors

Tras «SFA 2» es el juego de lucha en 2D más alucinante del momento. Estética de cómic, combates interesantes y magias súper espectaculares. Un título que gustará a todos.



91

Capcom

Star Gladiator



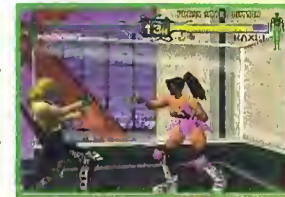
Capcom

El primer juego paligonal de Capcom presenta una calidad gráfica excelente y los luchadores tienen total libertad de movimientos. Se trata de un gran juego, pero al que le falta algo de personalidad.

90

Fighting Vipers

Este título aporta destellos de originalidad con la inclusión de jaulas en los escenarios y armaduras para los luchadores. Rápida y espectacular, aunque no llega a la perfección técnica y jugable de su «amigo» «VF 2».



90

Sega

Mortal Kombat Trilogy



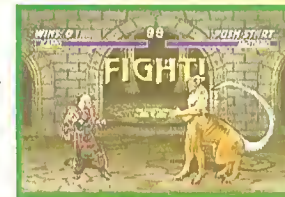
GT Interactive

Un compendio de la trilogía más salvaje de la historia de la lucha. Magnífica entana digitalizada que presenta un gran número de luchadores, con muchas galpes a elegir, y donde la sangre puede salpicarte. Especial para las usuarias más agresivas.

89

Ultimate Mortal Kombat 3

La conversión de la última recreativa de la serie se presenta con unos personajes más reducidos, pero con toda el encanto, la agresividad y la corrección técnica que ha caracterizado a toda la saga. Espíritus sensibles abstenerse.



89

GT Interactive

Toshinden 2



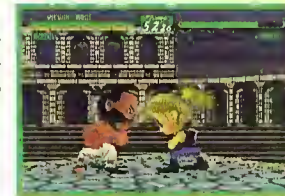
Takara

Esta segunda parte no sorprende tanto como la primera. Aún así se trata de un muy buen juego de lucha, espectacular, divertida desde el primer instante, y alejada de toda dificultad. Para todas las públicas.

88

Virtua Fighter Kids

Una alternativa ante tanta seriedad dentro del género. Los luchadores de Sega convertidos en traviesas muñecas de aire manga. Original estética, mantiene los galpes de la saga, pero aporta pacas innovaciones.



88

Sega



PLAYSTATION

PSX / SAT

SEGASATURN



La última entrega de la saga. Las clubs más importantes con sus jugadores reales, apcienes infinitas, realización técnica de lujo y un concepto de juego complicada y que requiere mucha práctica, pera sumamente real.

94

Electronic Arts

FIFA 96

Casi tan buena coma el 97. Infinidad de apcienes, saberbia realización técnica, equipas y jugadores reales y concepto de simular pura y dura.

93

Electronic Arts

Olympic Soccer

Lejos de la simulación más real, presenta un juego más bien arcade, sencilla, rápida y divertida, pera capaz de afrecer muchas pasibilidades. Presenta seleccianes nacionales, aunque sin las nambres reales de los jugadores.

92

US Gold

Adidas Power Soccer



Psygnosis

Psygnosis se centró más en la realización técnica que en el desarrollo de las partidas. El resultado es un gran juego de fútbol, que cajea en algunas aspectos jugables, pera que puede satisfacer a cualquier tipo de jugador.

90

World Wide Soccer

Un completísima y espectacular título que presenta 48 seleccianes nacionales, una calidad técnica impresionante y apcienes de toda tipa (incluida la edición de equipas). El juego es algo lento, pera se te quedará la boca abierta viendo maverse a los jugadores.



94

Sega

FÚTBOL

Euro 96

Pasee una gran calidad gráfica, cuenta con los comentarios en castellano del presentador JJ Santos, y su control resulta algo peculiar, y también difícil. Un juego duro de raer pera que puede dar mucha de sí.



90

Gremlin

PLAYSTATION

PSX / SAT

SEGASATURN

Gunship



Microprose

El simulador de helicópteros más real del momento. Completa y compleja a partes iguales. Las buenas aficionadas segura que aprecian su enarme calidad. Además está traducida al castellano.

89

Air Combat



Namco

Pese a parecer más un arcade que un simulador, este juego es capaz de proporcionar unas sensaciones de vuelo lagradísimas. A destacar su enarme jugabilidad y su interesante aspecto gráfico.

88

Top Gun



Microprose

La mejor forma de revivir la célebre película de Tam Cruise. Impresionantes gráficas, elevada dificultad y una oportuna traducción al castellano para que na falte de nada. Curiosa y jugable.

86

SIMULADORES DE COMBATE



Wing Arms

Correcta juego que representa hasta el momento el única exponente del género en Saturn. Su sencillez la hace más recomendable para las pilatas menos expertas a para las que busquen complicaciones.



86

Sega

PLAYSTATION

PSX / SAT

SEGASATURN

Crash Bandicoot

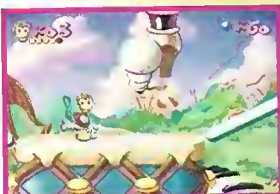


Sony

Un plataformas de aire tridimensional que nos invitará a viajar junto a un labo marsupial por las más exóticas y preciosistas escenas. Un juego simpático, largo y difícil ideal para cualquier edad.

93

Rayman



Ubi Soft

El colorido y la simpatía son las virtudes de un juego que explota al máxima las cualidades de las plataformas tradicionales. Es larga, variada y nos obligará a recorrer una y otra vez nuestra camina buscando secretas acultas.

90

Cheesy



Ocean

Con una base de plataformas, este titula caquetea también con la simulación de conducción, con las arcades de perspectiva aérea, con las shoot'em up... Gráficamente es interesante, pero no espectacular.

88

Gex



Crystal Dynamics

Entretenida plataformas con lagartija simpaticana por protagonista. La mejor del juego es la animación del reptil y la gran variedad de situaciones que ofrece, todas ellas entretenidas.

86

Nights

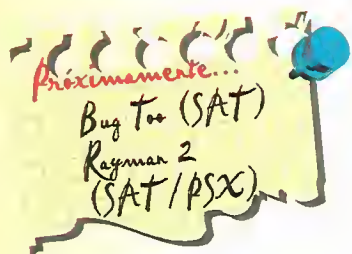


Sega

Un curiosa experiencia espacial que nos transporta a mundos de ensueño. Decaradas barracas y recargadas en las que al principio cuesta aclararse, pero que acaban convirtiéndose en escenarios ideales para valar.

93

PLATA FORMAS



PLAYSTATION

PSX / SAT

SEGASATURN

Jungla de Cristal



Electronic Arts

Sensacional programa que presenta tres juegos en una. Las tres son diferentes y cada una de ellas justificaría la compra de este CD. Un irresistible cáctel de acción jugabilidad y calidad gráfica. Pronto saldrá también para Saturn.

94

Time Comando

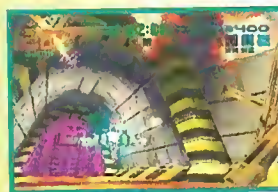


Electronic Arts

Original e innovador programa que presenta una mezcla de «beat'em up» y «shoot'em up», con viajes a través del tiempo, gran espíritu aventurero y multitud de escenarios y situaciones. Genial. Aunque algo difícil.

93

Tunnel B-1

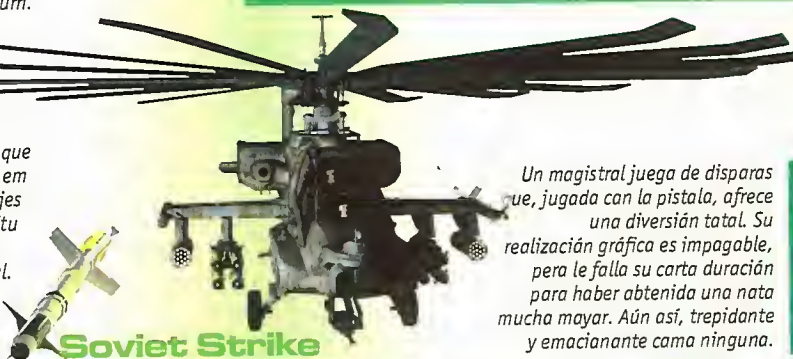


Sony

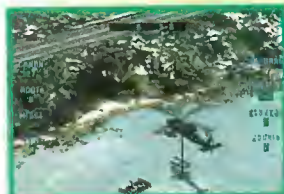
Un recorrida trepidante por pasillas repletas de enemigos y laberintos imposibles. Acción y mucha velocidad en un curiosa juego que presenta un calidad gráfica muy apreciable, aunque no mucha variedad.

88

ACCIÓN



Soviet Strike



Electronic Arts

La sabia mezcla de acción y estrategia de esta mítica saga, pero con la posibilidades técnicas que ofrecen las nuevas consolas. Un juego largo y, complicada que ofrece haras y haras de diversión.

89

Virtua Cop 2

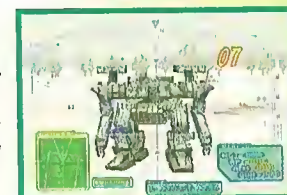


Sega

Un magistral juego de disparas ue, jugada con la pistola, ofrece una diversión total. Su realización gráfica es impagable, pero le falla su carta duración para haber abtenida una nata mucha mayor. Aún así, trepidante y emocionante como ninguna.

90

Gungriffon



Game Arts

Un tanque enfrentada a toda un ejército. Toda ella en la siempre efectiva perspectiva subjetiva, y servida con una demostración poligonal interesante. La acción es atractiva, aunque vaya perdiendo interés con el tiempo.

88

PLAYSTATION

PSX / SAT

SEGA SATURN

SHOOT 'EM UP

X2



Ocean

Un matarmachinas con todas las de la ley: Mantén el dedo pegado al botón de dispara y elimina a cientos de naves que saldrán a tu paso. Las gráficas son impresionantes y la diversión está garantizada. Pronta, también en Saturn.

91

Philosoma



Sony

Un atractiva homenaje a las más clásicas estilas del género. Aquí hallaréis fases con scroll horizontal, vertical, frontal... toda ella con una notable calidad gráfica y una dificultad épica.

86



In The Hunt



THQ

El más pura estila de las clásicas tipo «R-Type», pero modernizada para la ocasión con escenarios muy detalladas y plagadas de enemigos. Está pensada para las amantes de la más trepidante acción, aunque puede hacerse carta para las más hábiles.

84

Panzer Dragoon 2

Es un "shoot 'em up" mágica. Sus personajes y escenarios así la reflejan. Mantendrá a las lamas de un dragón que sobrevuela parajes de fábula deberemos eliminar a las más extrañas criaturas. Es original, larga, difícil y encantadora.

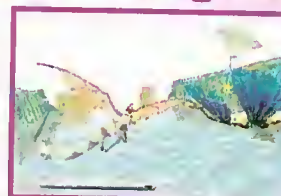


Sega

92

Panzer Dragoon

Menos completa que la segunda parte, pero más mágica y con una ambientación más lagrada. Ideal para las fanáticas del género y las amantes de las juegos estéticamente perfectas.



Sega

89

PLAYSTATION

PSX / SAT

SEGA SATURN

Resident Evil

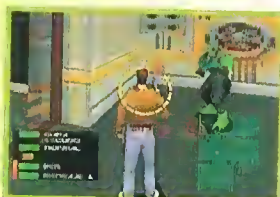


Capcom

El terror aguarda tras cualquier esquina y no hay más remedio que enfrentarse a él cara a cara para encontrar las secretas alcultas de esta fantasmagórica mansión. Gran astucia y buenas reflejas serán vuestras armas.

92

Fade to Black

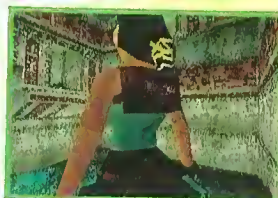


Delphin Software

La secuela en 3D de «Flashback» os llevará a una loca huida a través de bases y naves espaciales alienígenas. La compleja animación del protagonista os hará vivir una aventura casi real, pero muy complicada.

91

Tomb Rider



Core

Un auténtica luja tridimensional en 32 bits. Con una protagonista que combina la agilidad de Spiderman y la audacia de Indiana Jones, viviremos una apasionante aventura que requerirá de nuestras habilidades e inteligencia a partes iguales. Escenarios bellísimos para un juego tan recomendable como difícil.

94

Alone in The Dark



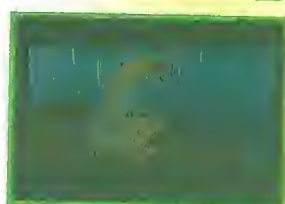
Infogrames

Aventuras detectivescas con un sanguinario pirata como enemigo a batir. Sensacional seguimiento de la acción con múltiples cámaras y una inmejorable traducción al castellano.

89

Una auténtica película de terror interactiva que conseguirá ponerte las pelos de punta. Movimientos prefijados, escenas renderizadas y escalofríos efectos de sonido se reúnen con el único objetivo de que no duermas por la noche.

87



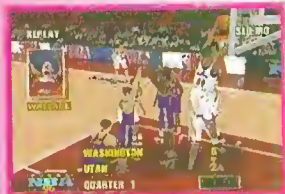
Ocean

AVENTURAS de ACCIÓN



BASKET

Total NBA 96



Sony

El impresionante trabajo técnico de Psygnosis oculta ciertas defectas jugables y la ausencia de algunas opciones. Aún así se trata de una gran juego que alucinará a los que na busquen complicaciones.

92

NBA Live 97



Electronic Arts

Un completísima simulador que cuenta con toda la magia de la NBA. Presenta un aspecto gráfico imponente, cuenta con todas las opciones del mundo y na es difícil hacerse con él. Imprescindible para los amantes de este deporte.

93

NBA Live 96



Electronic Arts

Na se queda atrás con respecto a la entrega 97. Tan sólo le faltan algunas opciones y la calidad gráfica de su sucesor. De todas maneras, un excelente simulador para los que gusten de sacarle toda el partido a este deporte.

91

NBA Jam Extreme

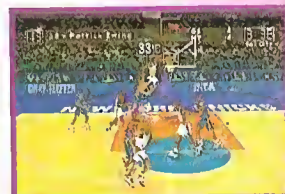


Acclaim

El clásica enfrentamiento "das contra das" totalmente irreel para infinitamente divertida. Mates estratosféricas, acciones imposibles, jugadas ilegales, toda vale en este baloncesto con tal de divertir. Y la consigues.

89

NBA Action

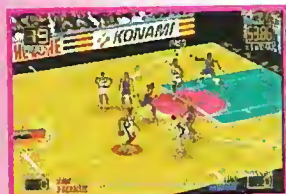


Sega

Gran juego de basket que apta par la simulación más pura, sin olvidarse del espectáculo. Opciones de toda tipa, realización técnica sobresaliente y mucha capacidad para divertir.

92

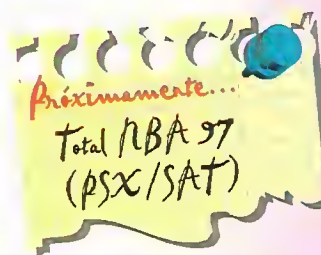
NBA in the Zone



Konami

Baloncesto en el sentido más arcade de la palabra. Sencilla, rápida, espectacular y sin ningún tipa de complicación. Presenta algún defecta técnico, pera apenas imparta. Ante toda es un juego divertida.

88



PLAYSTATION

PSX / SAT

SEGASATURN

CoolBoarders

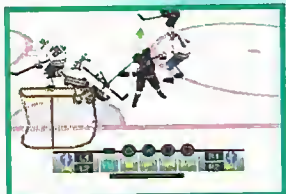


Sony

Las jóvenes aficionadas a la nieve que han cogida directamente la tabla en lugar de los esquís, disfrutarán a tape con este vertiginosa juego que encierra en su interior mucha más diversión de la que aparenta.

91

NHL 97

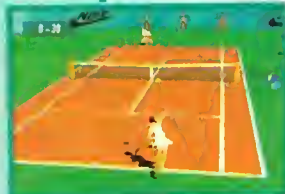


Electronic Arts

Una de las grandes juegos deportivas del momento. Tal vez resulte un deporte descanada por aquí, pera su calidad técnica y su tremenda jugabilidad consiguen que pueda resultar atractiva para todas las públicas.

91

Sampras Extreme Tennis



Codemasters

El mejor juego de tenis en 32 bits. Un simulador con todas las de la ley, al que na es difícil jugar, pera sí hacerla con ciertas garantías de victoria. Tan sólo le falta presentar torneos y jugadores reales.

90

Athlete Kings

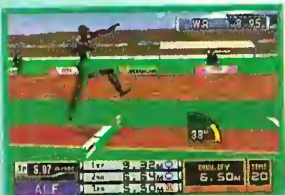


Sega

Un juego de olimpiadas con toda el espectáculo de las grandes arcades de Sega. Tan sólo presenta 10 pruebas, pera todas ellas son divertidas y con un aspecto bárbara. Bastante divertida.

90

Track & Field



Konami

Un completísima juego "olímpica" que presenta 11 pruebas diferentes, todas ellas bien resueltas. Na es una maravilla gráfica, pera cumple, y además resulta enormemente divertida.

89

PGA Tour 97



Electronic Arts

Si queréis adquirir un buen juego de golf, esta es la mejor opción. Se trata de un completa simulador que ofrece una calidad técnica incuestionable y presenta un buen número de opciones y modos de juego.

89

DEPORTES





ALGUIEN MUY PELIGROSO SOLO PIENSA
EN ACABAR CON LA LEY.



LO MALO ES QUE LA
LEY ERES TU.




**SEGA
SATURN**
PELIGROSAMENTE
REAL

Llega Virtua Cop II. La acción trepidante y el subidón de adrenalina se multiplican por dos. Los mafiosos de la corporación EVL están más cabreados que nunca. Tendrás que enfrentarte a ellos en cualquier rincón de la ciudad, luchar en el interior de un transatlántico, perseguirles en coche o combatirles desde un helicóptero. Y para eso vas a necesitar refuerzos. Por suerte, además de a Rage y a Smarty, ahora tienes a Janet. Unidos vais a tener que acabar con los criminales más peligrosos. Antes de que ellos acaben con vosotros.

SEGA the
GAME is NEVER
Over.

PLAYSTATION

PSX / SAT

SEGA SATURN

Disruptor



Interplay

Ha sido de las últimas en llegar, pero se ha hecho un hueco entre las grandes gracias a unas gráficas olucnantes: escenarios variados, movimientos ultro rápidos... Un juegaza en el que, además, lo emoción alcanzo catas insospechadas.

92

Alien Trilogy



Acclaim

El título de este género que más nos gusta por calidad gráfico, suavidad de desplazamiento y, sobre toda, por ambientación. Y además, traducida al castellano. En este tipo de juegos hay moravillos, pero «Alien Trilogy» se sole. Imprescindible.

93

Hexen



GT Interactive

El justo sucesor del «Doom». Realizado por el mismo equipo de programación, ho sobido añadir nuevos olicientes a esto de pegar tiros a diestro y siniestra. La mejor: poder elegir entre 3 persanajes diferentes.

91

Final Doom



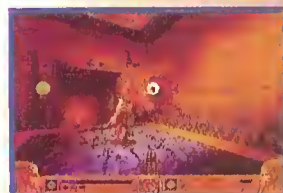
GT Interactive

Lo última vuelto de tuerca al clásica que inició el género. Las mejores niveles de todas las «Doom» y algunos pequeños retakes gráficos. Vamos: "combiar para que nada cambie". Recomendado para nostólicas.

90



Exhumed



Sega

Estupendo intento de oñadir unos gatos de aventura y misteria o uno fármulo bastante explotada. Lo troducción de textos y vaces es tan de ogradeceer coma su olucinante ambientación egipcio.

90

SHOOT'EM UP
SUBJETIVO

Doom



GT Interactive

El pianero llegó tarde y se encontró con que sus "hijas" le habían quitado el sitio. A oñas luz o nivel técnica de los últimas lonzamientos pero radeado de lo aureolo de las grandes mitas y can una jugabilidad a pruebo de bambo.

88

PLAYSTATION

PSX / SAT

SEGA SATURN

Bust a Move 2



Acclaim

Reflejas, inteligencia y mucho vista para un juega que mantiene las virtudes del ínclita «Tetris», pera mediante un sistema completamente nueva consistente en explotar burbujas de calares.

Un outéntico peligro par su capacidad de enganche. Ideal, además, para das jugadores.

91

True Pinball



Ocean

Cinco mesas y tres perspectivas distintas para un pinboll que llevará hasta vuestra casa la emoción de las solanes, pera sin echar monedas. Lo diversión se multiplica con cado amiga que añade ol reta de las petacas.

89

Worms



Ocean

Las gusonas hon cagida las ormas y se han vestida o la Romba para reventar lo diversión. De dos a cuatro jugadores simultáneos prabarán a ver quién es capaz de acabar can las camanda enemigas.

88



ARCADE

Baku Baku



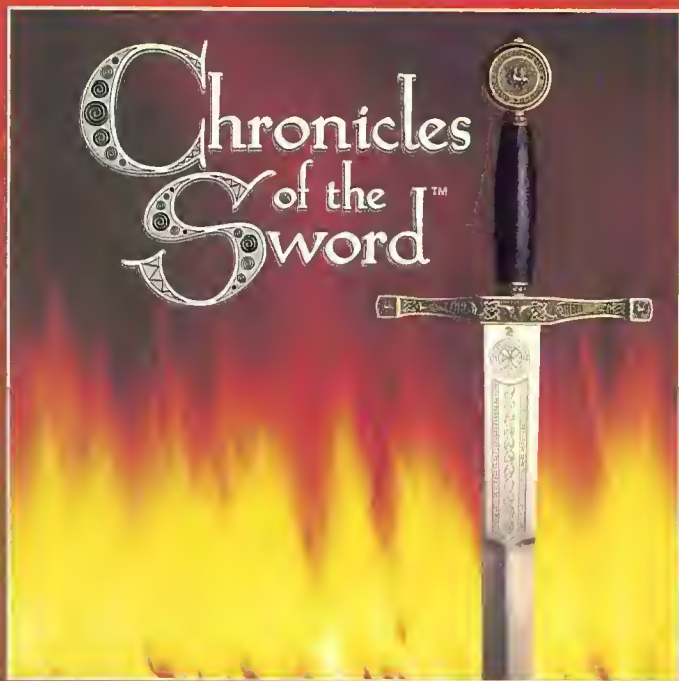
Sega

Puesto ol día de un clásica coma es el «Tetris». Fichas renderizadas, onimolitas trogones y la misma jugabilidad y diversión de siempre. Na muy brillante a nivel gráfico pero sumamente adictivo.

86



¡¡ CUATRO GRANDES AVENTURAS GRÁFICAS DE PSYGNOSIS !!



Chronicles of the Sword

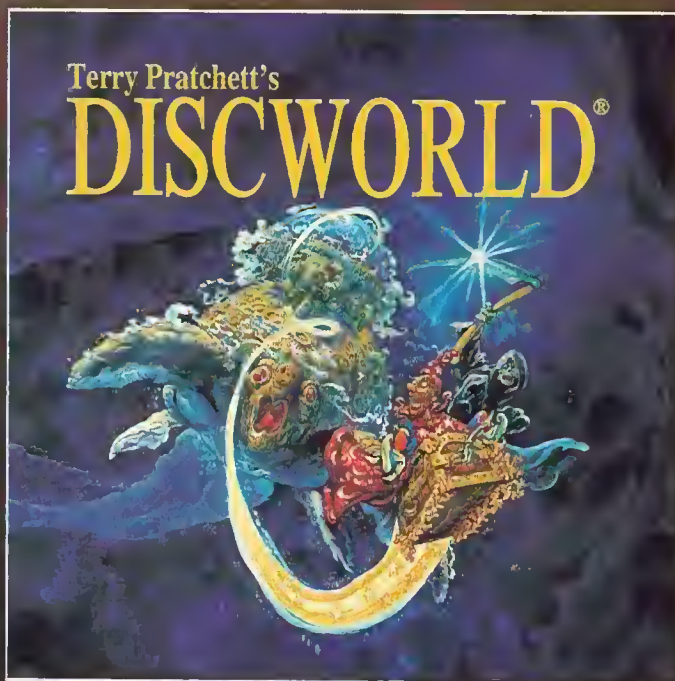
Conoce el legendario misterio y milagro de Camelot en esta impresionante aventura en 3D. La magia negra de Morgana amenaza con derrocar al Rey Arturo y manchar el honor de la Mesa Redonda. Únete al recién armado caballero Gawain, en su investigación para proteger la seguridad del Reino. Es un viaje que te llevará de Camelot a la fortaleza de la malvada Morgana en Lyonesse. Tráela ante la justicia y recibirás una bienvenida propia de héroes. Fracasa y ni Merlín será capaz de ayudarte... (Voces y textos en castellano.)



Myst

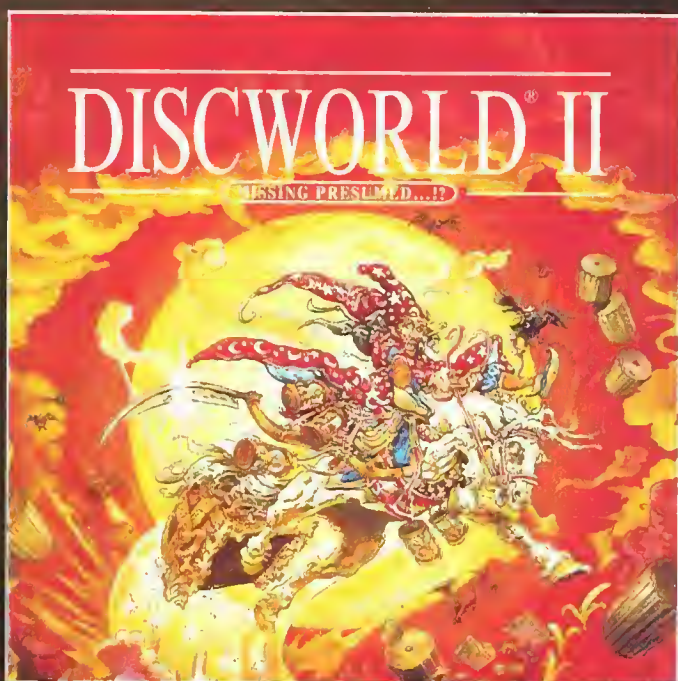
Acabas de encontrar un libro. No tienes ni idea de dónde proviene o de su antigüedad. No contiene nada más que la descripción de una isla llena de vida, que parece seducirte..

Y, a medida que vas alcanzando el final, tu propio mundo se deshace y es sustituido por una vista de la isla. El libro se llama Myst, y no tienes otra opción más que explorar... (Textos en pantalla en castellano.)



Discworld®

Un dragón está destruyendo Ankh-Morpork, la ciudad líder del mundo. Mucha gente consideraría que esto forma parte del progreso cívico, pero lo que Ankh-Morpork necesita ahora es un héroe. Sin embargo, todo lo que tiene es a Rincewind el mago, cuyo único talento consiste en que todavía no está muerto. También tiene el equipaje, la maleta más sucia del Universo. Con todo esto a su lado, probablemente no haya límite a todo lo que pueda hacer mal... (Textos en pantalla en castellano.)



Discworld II®

¿Qué sucede cuando un servidor público desaparece? Nada.

¿Qué sucedería si este servidor público estuviese muerto? Muchas cosas.

Y descubrirás cuántas en la increíble segunda entrega de la serie Discworld de Terry Pratchett desarrollada por Perfect Entertainment. Con el incompetente mago Rincewind alzando la guadaña de la muerte, las calles de Ankh-Morpork pueden que nunca vayan a ser lo mismo.



ROL



Próximamente...

Shinobi (PSX)
Final Fantasy VII
(PSX)

Mystaria

Los juegos de rol entran en las tres dimensiones con un título apadrinado por Sega que hace de la estética su bandera. Cuesta hacerse con su sistema de juego, pero asegura muchas horas de diversión.



90

Sega

Shinning Wisdom

El gusto por lo clásico llevó a Sega a traernos un juego de rol/aventura con estética 16 bits para que entretenga sin problemas. Encantó a los aficionados, pero no dejó de suponer un pequeño poso atrás o nivel técnico.

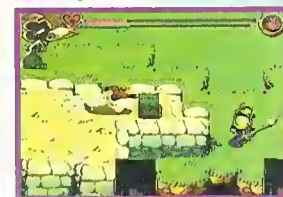


88

Sega

Story of Thor 2

El arcade se disfrazó de aventura en este juego. Su componente de acción predomina sobre el rol, pero esta le permite ser accesible para los aficionados menos expertos en resolver enigmas.



86

Sega

X-COM



Mindscape

La estrategia se viste de gala para recibir o un título excepcionalmente divertido que añade acción a un género tan reflexivo. Totalmente compatible con el Rotón de Sony y traducido al castellano.

91

Panzer General



Mindscape

Un verdadero juego de tablero comprimido en un CD. El mejor juego de estrategia puro y duro de la historia cansalera. Tan bueno como feo y tan apasionante como difícil de dominar.

90

ESTRATEGIA

Theme Park

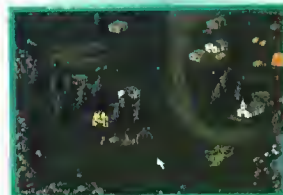


Bullfrog

Dirigir un parque de atracciones se convierte en una aventura llena de emociones con este juego. Desde construir las atracciones hasta controlar los precios de las bebidas que se sirven. Todo bajo tu control.

89

Command & Conquer



Westwood

El heredero del famoso «Dune 2» de 16 bits demuestra lo sencillo que puede resultar divertirse jugando a lo guerra. Dos CD's llenos de tiros, explosiones y buenos ratos para quienes gusten de la estrategia combinado con la acción.

87

Próximamente...

Lost Dynasty (PSX)

NBA LIVE 97

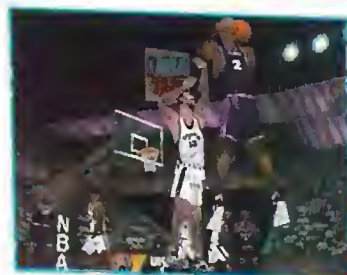
¡Vive toda la pasión del baloncesto!

NBA Live refleja el estilo de la NBA. Animaciones y gráficos completamente renovados se combinan con una impresionante jugabilidad para disfrutar con la NBA más espectacular hasta la fecha. Las estrellas de la NBA se mueven de forma tan fluida y realista que junto a los

nuevos ángulos de cámara y los comentarios de juego, te verás situado en el mismo centro de la acción. Esta NBA es todo un espectáculo.

- Animaciones 3-D poligonales tomadas de jugadores reales de la NBA.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Los 29 equipos oficiales de la liga NBA.
- Más de 300 estrellas de la NBA - incluyendo los Rookies.
- Equipos All Star y personalizables.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Construye tus propios jugadores (en 16 bits).

**WINDOWS 95 • PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™**



Otros EA SPORTS™ disponibles:

**FIFA97
MADDEN
97**


**PGA
TOUR 97
NHL97**

**EA
SPORTS™**

**IF IT'S IN THE GAME,
IT'S IN THE GAME®**

Edición en español: ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edición en inglés: de Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**
Distribuido en Argentina por: MICROBYTE, San José 525 (1076) BS. As. Argentina. Tel: 541-381 0256. Fax: 541-381 5562

EA SPORTS™, FIFA™, Madden™, PGA TOUR™, NHL™, EA GAMES™ y EA GAMES™ son marcas de Electronic Arts. Electronic Arts y "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" son marcas registradas de Electronic Arts. • Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y en otros países. • SEGA, SEGA Mega Drive y SEGA Saturn son marcas de Sega Enterprises Ltd. • PlayStation™ y PS™ son marcas de Sony Entertainment Inc.



Tras un largo período en el que Acclaim ha venido alternando buenos títulos con algún que otro fiasco, aparece este «El cuervo. Ciudad de Ángeles», un título con el que esta compañía americana quiere recordarnos porqué está considerada como una de las mejores productoras de videojuegos del mundo.

Una vez al año las ruinosas calles de Los Angeles se llenan de jueguistas que celebran el día de los difuntos. Durante esa noche mágica puede pasar cualquier cosa, como, por ejemplo, que una víctima de un asesinato vuelva del más allá dispuesta a hacer justicia con sus asesinos.

Este es precisamente el punto de partida de "The Crow. City of Angels", un juego para Saturn y PlayStation basado en la película del mismo nombre protagonizada por Vincent Pérez y que a su vez tenía por modelo a los cómics creados por James O'Barr a principios de los 80.

Los chicos de Acclaim han cogido este interesante argumento para desarrollar a partir de él un arcade de acción tridimensional que os sorprenderá por su calidad gráfica y en el que no tendréis ni un momento de respiro.

Para situaros un poco os diremos que estéticamente será similar al popular «Alone In The Dark» de Infogrames, es decir, que tendréis por protagonista a un héroe poligonal que se desplazará libremente por un mundo 3D. Un amplio número de "cámaras" repartidas por todo el mapeado se encargarán de ofreceros siempre el mejor plano para que no perdáis detalle de los mil y un combates que tendréis que disputar para llegar hasta el final de cada nivel. En resumen, que será una especie de "beat'em up" pero con unos gráficos y unas animaciones sobresalientes.

Por cierto, ya que hablamos de gráficos, no deberíais perderos la perfecta recreación ambiental de una ciudad de Los Angeles vista desde el mismo tétrico punto de vista que la película. Id preparando las palomitas y la Coca Cola porque la sesión va a comenzar muy pronto.

el Cuervo

city of angels

ACCLAIM LEVANTA EL VUELO

SAT



«The Crow. City of Angels» será un juego de mucha acción en el que los escenarios lúgubres y recargados de las dos películas de la saga tendrán un protagonismo absoluto. Un complejo sistema de cámaras repartidas por todos los rincones seguirá todos vuestros movimientos.

PSX

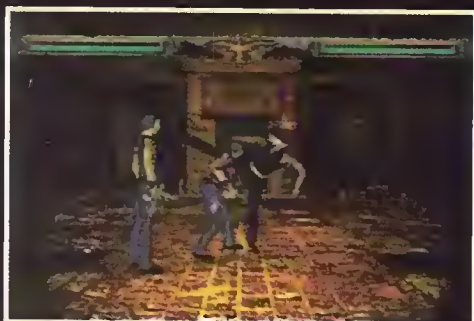


PSX



A la vista de las primeras imágenes, este título promete convertirse en uno de los juegos de mayor calidad gráfica para PlayStation.

PSX



SAT

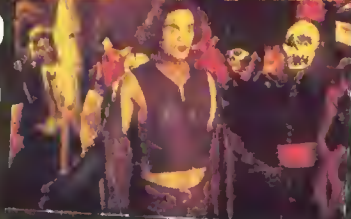


SAT



En estas imágenes no podéis apreciar el enorme realismo que poseen las animaciones del protagonista. Hasta que tengáis la oportunidad de disfrutar de este juego en vivo y en directo, así tendréis que conformaros con saber que para ella se han utilizado los últimos técnicas de Captura de Imagen en Movimiento con actores reales.

LA PELÍCULA



Dirigida por el británico Tim Pope, «El Cuervo. Ciudad de Ángeles» es la segunda película que retoma las personajes y situaciones creadas por el dibujante de cómics James O'Barr. La primera supuso la consagración del malogrado Brandon Lee (muerto durante el rodaje) y esta segunda, recientemente estrenada, pretende hacer la misma con Vincent Pérez al que ya pudimos ver en «Indochina».

Saturn: el nuevo campo de batalla

TOSHINDEN URA

Esta nueva entrega del genial simulador de lucha de Takara, -que Sega traerá a los usuarios de Saturn a partir del próximo mes de febrero-, promete ser el primer capítulo de una serie que recibirá el nombre de "SegaSaturn Toshinden World".

«Toshinden URA» será el punto de partida de la nueva saga que estará formada por títulos que serán específicamente programados para Saturn.

Con apenas dos años de vida, este simulador de lucha de Takara tiene ya las suficientes versiones como para ser considerado como una de las series clásicas en el género. **PlayStation** y **Saturn**, -incluso la pequeña **Game Boy**-, han probado ya las excelencias de este tridimensional "versus" que ha hecho las delicias de miles de usuarios en todo el mundo.

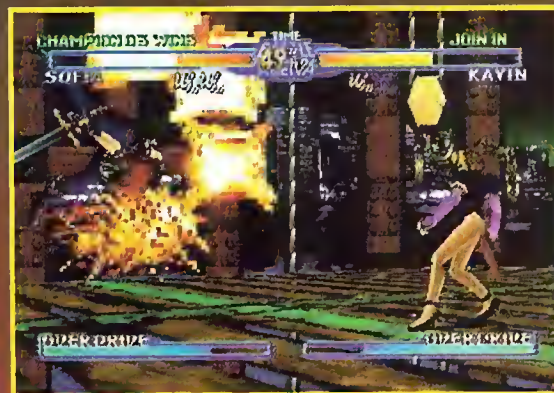
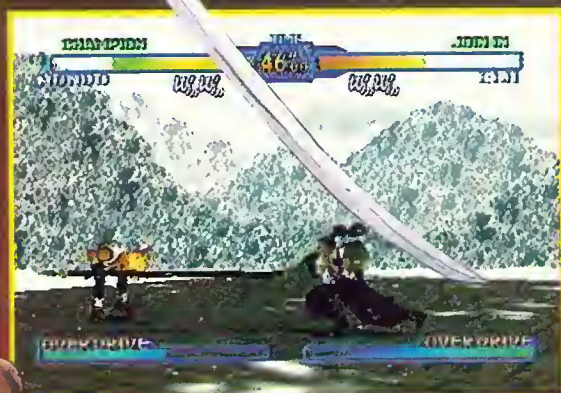
«Toshinden», como sabéis, tuvo su origen en **PlayStation** y, por tanto, la mayoría de la gente asocia a este título con la máquina de **Sony**. El hecho de que su primera conversión para **Saturn**, «Toshinden Remix», no alcanzara el nivel de calidad esperado, contribuyó aún más a fraguar esta idea.

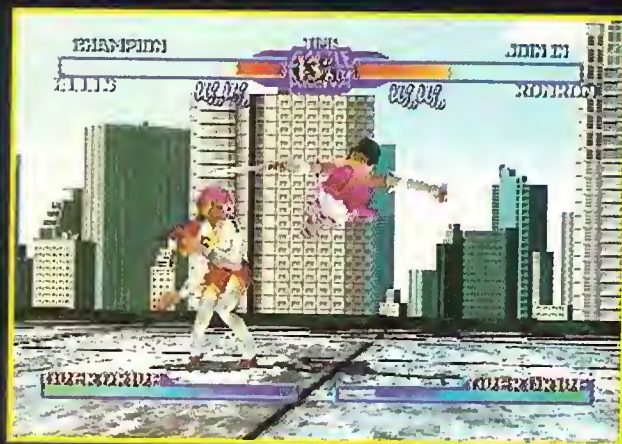
Pero parece que **Takara** y **Sega** se han decidido a cambiar radicalmente esta situación. Las nuevas medidas tomadas podremos comprobarlas en este «Toshinden URA», en el cual veremos cómo se ha llevado a la

realidad la decisión de dotar a los juegos para **Saturn** de un carácter particular que incluye personajes, historias y diseño de escenarios y ropajes totalmente nuevos. Es decir, no es un juego reprogramado para **Saturn**, sino realizado específicamente para ella.

Los osados luchadores que se pongan frente a este «Toshinden URA» descubrirán 11 personajes para elegir, más alguna que otra sorpresa oculta en forma, por ejemplo, de un replicante metálico. El juego mantendrá el sistema de girar libremente por el ring y de usar dos botones como golpes especiales directos, aunque cada personaje ocultará otros muchos golpes que se realizarán con las habituales combinaciones de pad. Habrá numerosas vistas para elegir, el soberbio zoom será aún más preciso y se añadirán más elementos móviles a los escenarios.

Es decir, que visualmente será más atractivo que lo habitual, al tiempo que mantendrá las mismas pautas de jugabilidad que han convertido a esta saga en un infalible medio de diversión tanto para los novatos como para los más avezados en estas lides.

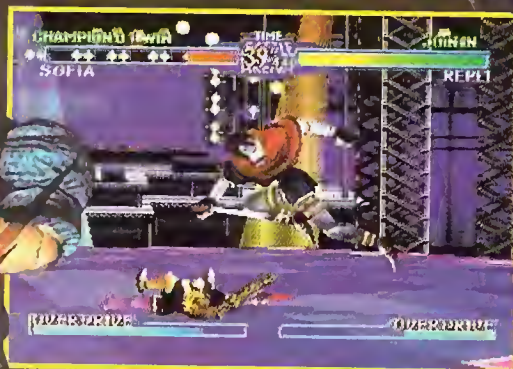




En esta ocasión se ha puesto un especial interés en los escenarios. Gracias a la intraducción de decaradas más modernas, el ambiente del juego se desmarcará del aspecto "legendario" de anteriores entregas.

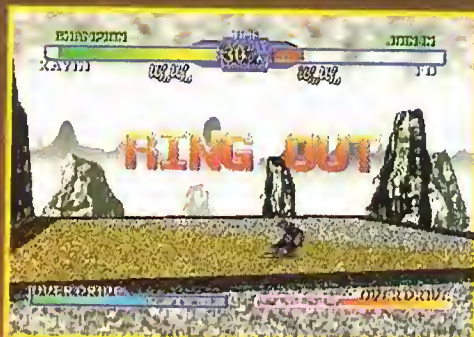


Aparte de los escenarios y el nuevo look gráfico general, estos dos personajes, Ripper y Ronron, son las dos grandes novedades de «Toshinden URA» con respecto a «Toshinden 2» para PSX. Han desaparecido Chaos y Gaia.



Repli es uno de los personajes acultas que presentará el juego. Concebida como un indestructible Rabocop, sus repentinas apariciones nos abligarán a mostrar toda nuestra destreza.

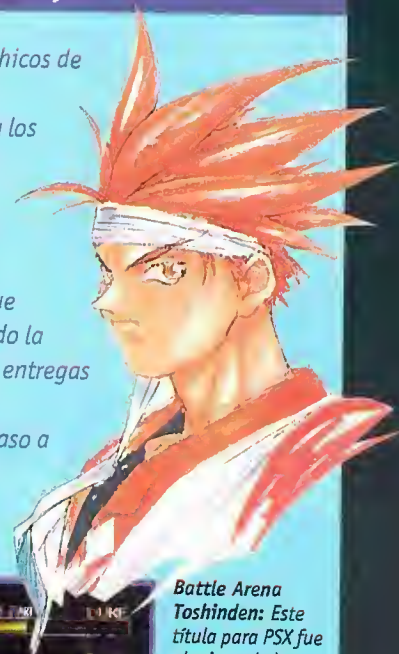
Lógicamente, este nuevo «Tashinden URA» mantendrá elementos típicos de anteriores ediciones. Por ejemplo, también habrá que tener mucho cuidado con no caer a la ser arrojadas al exterior del ring.



Cómo se forja un mito.

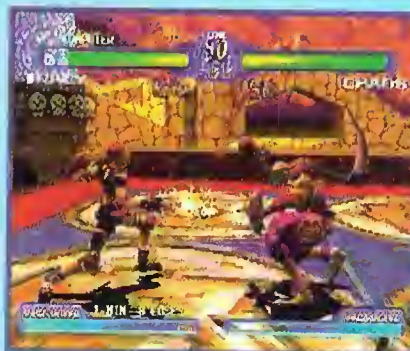
Al ritmo que llevan los chicos de Takara, su «Toshinden» pronto será equiparable a los míticos «Mortal Kombat» o «Street Fighter». Prolífico como pocos, no sólo ha aparecido ya en variados soportes, sino que además ya se ha anunciado la intención de editar varias entregas en un futuro.

Aquí tenéis un breve repaso a la historia de este genial juego de lucha en las diferentes consolas.



Battle Arena Toshinden: Este título para PSX fue el origen de la serie y una de las primeras arcades de lucha para 32 bits. Su principal innovación se basó en la posibilidad de mover a los luchadores sobre escenarios tridimensionales.

Tashinden Remix: Fue la conversión del anterior título a Saturn. Aunque no era exactamente igual a la versión para PSX, ya que se añadieron algunos elementos nuevos, perdió parte de la frescura con respecto al original.



Toshinden 2: Manteniendo la base de la primer entrega, en este título para PSX la estética evolucionó ligeramente y además se incluyeron un buen número de personajes acultas. Esta versión ha sido la base para «Tashinden URA».

Tashinden GB: Parecía imposible, pero Takara consiguió realizar una versión genial para la portátil de Nintendo. Se perdieron las 3D pero mantuvo la idea del juego, personajes y golpes especiales.



BLAZING DRAGONS

Cuéntame un cuento



Saturn y PlayStation se preparan para recibir una nueva aventura gráfica al estilo de «MundoDisco» que promete convertirse en uno de los representantes más simpáticos y divertidos del género.



Cómo veis, la pinta que tiene «Blazing Dragons» es excelente. Lástima que las textas vayan a estar en inglés, pues es evidente que este detalle va a afectar notablemente a la jugabilidad de la aventura.

Aquellos de vosotros que hayáis logrado acabar el genial «MundoDisco», además de recibir nuestra más sincera enhorabuena, (gente tan preparada es lo que necesita el mundo de los videojuegos), os vais a llevar una agradable sorpresa muy pronto. Sí, porque Saturn y PlayStation van a acoger en breve una aventura gráfica de nombre «Blazing Dragons» que tiene muchos elementos en común con el citado juego.

Crystal Dynamics es la autora de esta aventura en la que podréis disfrutar de lo lindo controlando las acciones de un dragón inventor llamado Flicker, cuyo principal objetivo en la vida es ligar con la bella princesa Flamme.

Ambientado libremente en el mundo medieval, esta divertida historia os transportará a un lugar donde los dragones comparten su vida, (no siempre en buena armonía), con los humanos y en el que los caballeros-dragones de la mesa cuadrada de Camel Hot son el modelo para todos los niños.

No podéis negar que el planteamiento es atractivo ¿verdad?, pues hay muchas cosas más por descubrir en este título. Por ejemplo que el aspecto simpaticón de los gráficos tendrá su perfecto complemento en las voces de Terry Jones, miembro del famoso grupo cómico británico Monty Python, quien se ha encargado de poner voz prácticamente a los 43 personajes que aparecerán en el juego, además de ser responsable del diseño de los protagonistas.

Con estos antecedentes y echándole un vistazo a las pantallas, seguro que los buenos aficionados a la aventuras gráficas ya os estáis frotando las manos. Si queréis conocer más detalles sobre este juego, no os perdáis el próximo número.



Personajes de fábula

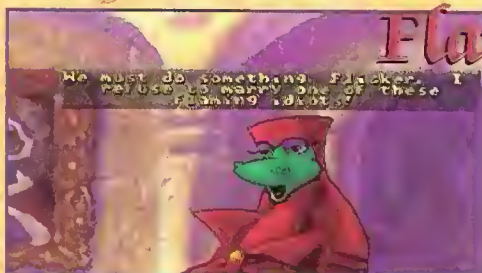
Allfire

La cabeza visible (y bien visible) del reino. Su sobiduría sólo es comorable a lo belleza de su hijo Flomme y esto le permitirá mantener o roya o tonto cobollero belicoso como tiene en lo meso.



Flamme

Lo bella princesa que nunca debe foltor en ningún cuento. Pese a lo opación de su padre, omo ordientemente (nunco mejor dicha) al simpótico drogón inventor Flicker.



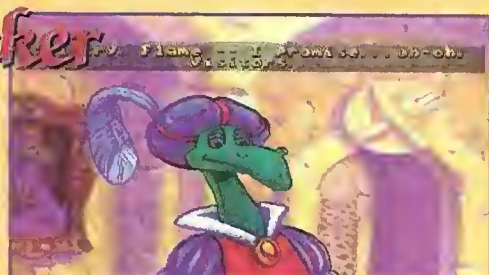
Los caballeros



Sentados alrededor de la meso cuadrado, montienen viva la creencia de que el reino esté a solvo gracias o ellos. El pueblo nunca sabrá lo equivocadas que están confiando en esto panda

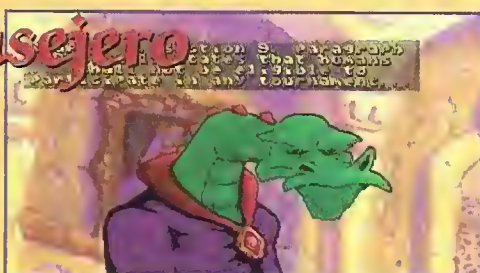
Flicker

El héroe de lo historia. Pobre de nacimiento e inventor de profesión, troto por todos las medios de combior ombas situaciones. Lo princeso es la mejor formo de lograrlo todo al mismo tiempo.



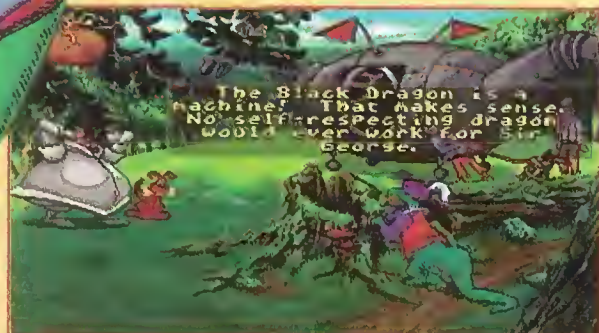
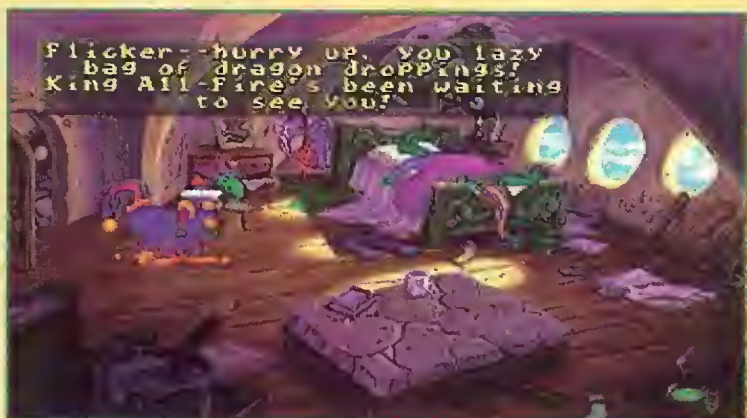
El Consejero

El apoyo principal del Rey Allfire. Le oyuda cuando lo necesito y cuando na también. Su coro deloto sus molos intenciones a vorios metras de distoncio.

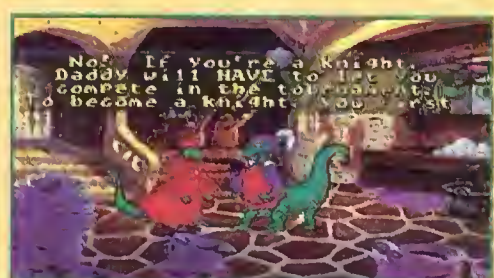


Sir George

El malo de la película. Está empeñado en gonor el tarneo en el que está en juega lo mano de la princeso para ocobor de uno vez por todas con lo presencio de los drogones en el reino.



Los escenarios, como suele ser habitual en las aventuras gráficas, serán estáticos, pero los personajes ofrecerán numerosas y muy divertidas animaciones, la que contribuirá a oumentor aún más el enorme otractiva de este juega.



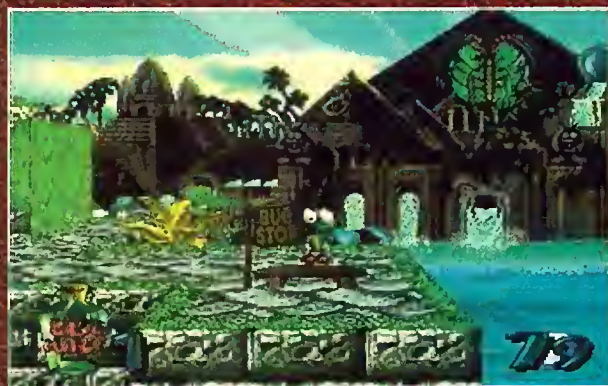
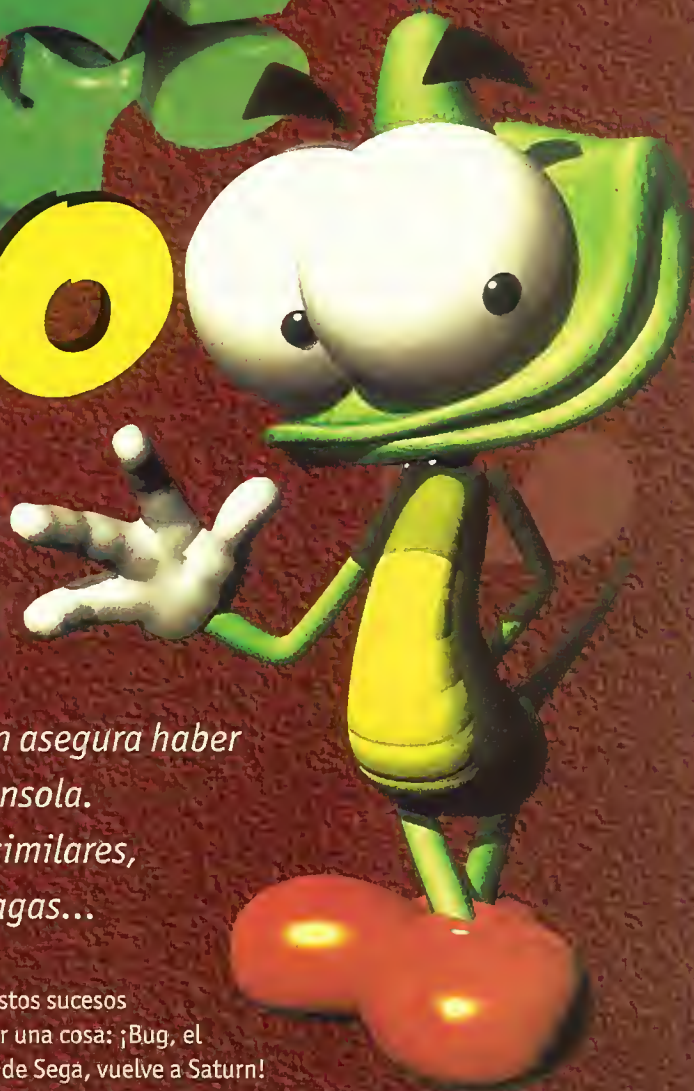
Bug Too

¡¡Ahí viene la plaga!!

En Sega andan muy preocupados porque últimamente han empezado a ocurrir cosas muy extrañas en Saturn.

Se han escuchado ruiditos muy raros e incluso hay quien asegura haber visto entrar insectos por la ranura de expansión de la consola.

Si no fuera porque ya hay antecedentes de situaciones similares, habría que ir pensando en llamar a los del control de plagas...



Pero, por fortuna, estos sucesos sólo pueden significar una cosa: ¡Bug, el insecto plataformero de Sega, vuelve a Saturn!

Antes de nada hay que señalar que la 32 bits de Sega descubrió la tercera dimensión de las plataformas hace aproximadamente un año gracias a las aventuras de este simpático insecto saltarín y, por lo tanto, hay que tratar a este "bichejo" con todos los honores que se merece.

Una vez puestos en antecedentes diremos que este auténtico pionero regresa a las andadas y que dentro de muy poco podréis comprobar a qué ha estado dedicando su tiempo gracias a la aparición de «Bug Too!», la segunda parte de aquel entretenido título de Sega.

Este compacto estará lleno de jugosas novedades. La más curiosa será la presencia de dos amigos íntimos de Bug, quienes se atreverán a echarle una mano en esto de dar saltos: Superfly, una mosca de lo más funky, y un perro-larva llamado Maggot Dog. Con cualquiera de estos 3 insectos saltarines podréis iniciar una aventura platformera tridimensional que os llevará a través de 7 fases con nombres tan cinematográficos como "Lawrence of Arachnia", "Swatterworld" o "Antennae Day 4". Cada uno de estos niveles constará a su vez de una o varias zonas de bonus diferentes, pero todas ellas con el cine y el buen humor como denominador común.

El reparto de esta sensacional súper producción hollywoodiense se cerrará con un enorme número de Final Bosses de descomunal tamaño y con un amplio cartel de extras que asumirán el papel de enemigos. No perdáis la onda porque las entradas para este espectáculo "Made in Sega" se van a agotar muy pronto, seguro.



Una de las principales novedades de «Bug Took» será la inclusión de dos nuevos personajes con los que afrontar el juego: además de Bug, podremos controlar a la mosca Superfly y a una extraña larva de nombre Maggot Dog.



El protagonista de uno de los mejores juegos de plataformas para Saturn contrataca con un juego de enorme calidad gráfica y un gran sentido del humor.



Este juego mantendrá el aspecto tridimensional de su antecesor, pero los gráficos mejorarán notablemente gracias a unos decorados muy variados y dotados de un mayor lujo de detalles.



La buena estrella de Mario

SUPER MARIO 64

LA AVENTURA MÁS GRANDE JAMÁS JUGADA (2)

El mes pasado dimos nuestros primeros pasos en esta maravillosa aventura llamada «Super Mario 64». Muy por encima os explicamos sus características técnicas y lo que ofrecerá básicamente este cartucho. Este mes vamos a analizarlos con más detalle algunos elementos del juego y a continuar nuestro recorrido por diferentes niveles. No os vayáis, que empezamos.

¿CÓMO SE USA LA LLAVE BOWSER?

En el capítulo anterior os dejamos justo cuando Mario había conseguido una llave tras derrotar a Bowser. Pues bien, esta llave nos dará acceso a las entrañas del castillo, a sus lóbreos y tenebrosos sótanos. La cerradura se encuentra tras las dos puertas normales del hall, que dan a un largo pasillo alfombrado en rojo. Éste también será el camino hacia el patio interior del castillo y hacia nuevas fuentes de diversión.



La animación de Mario al meter una llave en una cerradura será digna de verse. Pero lo mejor está por descubrir en los nuevos mundos que nos aguardarán tras esta puerta.

Fase 5 Boo's HORROR HOUSE

Cuando recorramos el pasillo que va hacia el jardín interior del polacio, veremos cómo un gran fantasma llama nuestra atención sobre la puerta. Cuando la atravesemos descubriremos que todo esta zona ha sido invadida por estos etéreos seres. Aprovechando que son transparentes, podremos ver la que esconden en su barriga y descubriremos que uno de ellas lleva dentro una especie de joulo que quedará libre al ocober con él. Mario podrá colorese en esto jaula, entrando de esto forma o lo tradicional Caso Fantasma. Lo monsián aporecerá sobre un terreno limitado por el enrejado de lo joulo y podremos rodearlo entero buscando nuevas entradas y un mantón de sorpresos. Como podéis imoginor, los enemigos básicos serán las fantasmas y con ellos todo tipo de abjetos que tamon vido poro intendor ocabor con Mario: libros, sillos, pianas...



Este espectro gigantón nos dará la primera estrella de la fase, aunque para hacerlo aparecer deberemos acabar antes con varios de sus secuaces.



La mansión aculturará algunas puzzles para retar la inteligencia y astucia de Maria. Los libros, terribles enemigos en esta ocasión, nos propondrán los retos.



En la casa de los fantasmas las cámaras irán muy por libre buscando siempre la perspectiva más tétrica y dejándonos muy poca opción de maniobra.



Cama en toda el juego, será muy recomendable recorrer cada rincón del escenario para encantrar nuevas entradas y elementos ocultos. Esa sí, habrá que tener mucha cuidada con los enemigos.



¡¡Pulsa ese interruptor!!

Desde el principio del juego se verán unos bloques transparentes que no pueden ser golpeados. Estos bloques (verdes, rojos y azules) estarán íntimamente ligados con ciertas habilidades de Mario y resultarán imprescindibles en muchas cosas. Ahora bien, ¿cómo activarlas? Pues localizando el interruptor correspondiente: los interruptores verdes activarán todos los bloques verdes, y así con cada color.

Los interruptores estarán generalmente en zonas recónditas, aunque el acceso a ellos suele ser relativamente sencilla.

Si el mes pasado dedicamos este espacio a hablaros de las características técnicas de «Mario 64», en este número vamos a tratar de explicaros a grandes rasgos cómo se jugará, (lo cual no es una tarea demasiado sencilla). Como ya sabéis, al empezar una partida nos encontraremos en el jardín que rodea al castillo de la Princesa. Este amplio jardín está lleno de árboles y tiene un foso, una catarata y un río que nos servirán básicamente como campo de pruebas para aprender a usar las muchísimas habilidades de Mario. Si damos una vuelta por los alrededores del castillo descubriremos algunas posibles entradas, pero todas ellas estarán cerradas al principio. Estando así las cosas no nos quedará más remedio que franquear la entrada principal y asomarnos al precioso hall del mágico castillo. Un par de carreras y algún que otro intento fallido nos bastarán para darnos cuenta de que hay varios tipos de puertas. Por un lado estarán las puertas normales que se abrirán con toda facilidad y que darán paso a otras salas que por sí mismas no llevarán a ▶



► ninguna fase. Por otra parte estarán las puertas con cerradura que, obviamente, no podrán abrirse más que con la llave adecuada y, por último, tropezaremos con las más abundantes: las puertas con estrella que sólo podrán ser atravesadas si tenemos el número de estrellas que se indica.

Al principio habrá tan sólo una puerta de entrada libre que nos dará acceso a la primera fase y, por lo tanto, a nuestra primera estrella, gracias a la cual podremos acceder a otras fases. Dentro de cada nivel habrá siempre un total de seis estrellas. Algunas estarán protegidas por un enemigo final, otras se ocultarán tras un juego de lógica, algunas serán un premio por realizar una buena acción y otras estarán simplemente ahí, en un lugar en apariencia inaccesible, esperando a que encontremos el modo de llegar hasta ellas. Por último, siempre habrá una estrella que aparecerá cuando recojamos las ocho monedas rojas que se encuentran en todas las fases.

Cada vez que nos hagamos con una estrella (las cuales, por cierto, no se pierden sino que

se van acumulando), seremos expulsados de esa fase para que ►

MuéVETe, MaRiO (2)

Aunque penséis que el mes pasado ya os ofrecimos una enorme cantidad de movimientos y acciones diferentes que podrá realizar Mario en este juego, lo cierto es que no fue más que una pequeña muestra.

Aquí tenéis un nuevo cuadro, (avisamos que no es el último, pues todavía nuestro héroe podrá hacer muchas más cosas), en el que podéis disfrutar de los muchos y muy variados ataques de Mario.

Como en los plataformas de siempre, el protagonista podrá acabar con sus enemigos saltando sobre su cabeza, pero claro, para «Mario 64» eso sería algo demasiado sencillo. El orondo italiano podrá, además, golpear con sus puños, con sus piernas, lanzarse a lo Kamikaze y dejarse caer, con las posaderas por delante, sobre sus enemigos. La combinación de estos y otros movimientos podrá dar lugar aún a más sistemas de ataque.



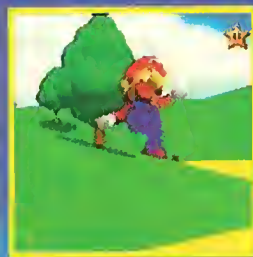
ATAQUE PUÑO: Será el ataque básico de Mario y la realizará pulsando una vez el botón de ataque.



BARRIDO: Mario como un auténtico bailarín de "break", barrerá la zana de su alrededor con una patada circular. Bastará con pulsar el gatillo estando agachado.



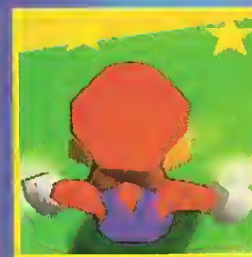
ATAQUE PANZA: Si Mario corre a toda velocidad y pulsas el botón de ataque, se lanzará en plancha y resbalará un trecho, acabando con todas las enemigos que salgan a su paso.



ATAQUE PATADA: Si se pulsa el botón de ataque en plena salta, Mario propinará una patada. Si se encadenan varias patadas seguidas terminará saltando un gran zapataza.



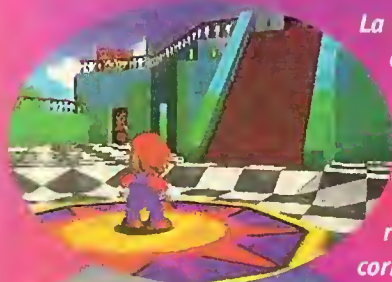
TRIPLE ATAQUE: Varias taques seguidas al botón de ataque harán que Mario se destape como un púgil perfecta. Puñetaza de derecha, gancha de izquierda y patadán.



CULADA: Saltando y presionando el gatillo, Mario caerá sobre sus enemigos para aplastarlos con toda su "artillería pesada". Una variante dalarasa del tradicional pisatán.



VOLAR De GORRA



La alfombra circular del centro del holl del castillo se iluminará tras completar uno de los primeros mundos. ¿Se habrá abierto alguno ventono? Si hacemos que Mario mire en esa dirección se encontrará flotando en el aire impulsado por una gorra olodo. Este nivel resultará al principio la mor de complicado, pues las corrientes de aire no nos permitirán volar con precisión. Nuestro objetivo será recoger todos los monedas rojas poro luego aterrizar sobre una torre que hoy en el centro y hocemos con uno estrella. Por cierto, en esta torre hoy un interruptor rojo que oclivará los cubos rojos que hoyo en cualquier mundo y que contienen los gorros olodos. Mucho ojo, porque el efecto de la gorra es temporal y, además, lo perderemos si nos salimos de la zona de vuelo.



Fase 6 MOLTIEN LAVA CAVERN



Con los estrellas que hemos recolectado podremos abrir una puerta que doró o un pozo con oguos de aspecto metálico. Dentro de ese pozo habrá uno nuevo fase constituido como un laberinto al más puro estilo foronico. En este nivel vamos a encontrar de todo: tendremos que avanzar por el techo monejando una plataforma móvil, bucear, trepar o lo cabeza de un plesiosaurio jurásico, esquivar rocas rodantes y, sobre todo, sober orientarnos en un continuo entrar y salir de puertas y subir y bajar en ascensores. En esta fase, además, está el interruptor verde que oclivará los gorros de este color y que convertirá a nuestro protagonista en un Morio de metal.



Este gigantesco plesiosaurio, familiar directo de "Nessi", nos resultará de gran ayuda para movernos por este nivel. Tendremos que subir a su cabeza y dirigirla hasta los lugares más importantes.



En este nivel nos convertiremos por primera vez en metálicos, habilidad que nos permitirá no ser arrastrados por las corrientes de agua.

¡HAY UNA PECERA EN ESTA PARED!

El juego, como os hemos dicho, estará lleno de sorpresas. En la habitación que dabo acceso a lo Jose Pirote's Cove, por ejemplo, había dos pequeños ventonos. Si saltamos hacia atrás llegaremos sin dificultad hasta ellos. En uno encontraremos un seto verde, o lo que es lo mismo, un vido extro. La otro ventono es, ni más ni menos, la entrada a un nivel oculto. Tiene forma de pecera gigante y lo único monero de salir vivo de ello será recoger las estrellas rojas poro hocemos después con uno nuevo estrella. Muy sencillo y rentable.



La única manera de no perder la vida en este nivel será coger las manedras para rellenar nuestra barra de oxígeno. Lo difícil será encontrar el nivel, pero no superarlo.



Fase 7 FIRE BUBBLE LAND



Recorriendo los entresijos del sótano llegaremos hasta un cuadro muy "fuego" que nos llevará al interior de un mundo de lava y fuego. Esta fase será un laberinto bastante peculiar que casi parecerá vacío de elementos prácticos para la aventura, aunque le sobrarán elementos móviles.

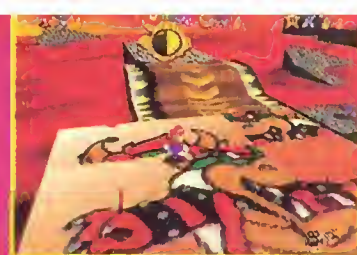
Una vez más tendremos que usar nuestra astucia para colarnos por un volcán en erupción que no dejará de escupir fuego. Dentro del volcán todo será diferente y aún más peligroso. Habrá plataformas de muy difícil acceso, chorros de fuego, giros enloquecedores y lo peor de todo será que la limitación del espacio no permitirá que la cámara gire todo lo deseable, lo que complicará notablemente el control de las 3D. Una fase para hábiles y valientes.

► decidamos si queremos volver a entrar o probar en otro nivel. Las fases no tendrán final ni salida en sí mismas, serán mundos tridimensionales de los que sólo se podrá salir cogiendo una estrella, perdiendo una vida o escapando con la opción adecuada del menú de pausa.

En otro orden de cosas, todas las acciones del juego se interrelacionan, de manera que, por ejemplo, al pulsar el interruptor que activa las cajas de un color, se activarán todas, allá donde estén. Por esa razón no es posible encontrar todas las estrellas de un mundo la primera vez que se visita: es probable que sea necesario ser invisible para atravesar cierta zona y que aún no tengamos ese poder; o es probable que haya que vaciar un lago y aún no hayamos encontrado el modo de quitar el tampón... Hay tantas cosas probables en «Mario 64»...

Lo único seguro es que sin las estrellas no podremos avanzar, que el desarrollo del juego no será lineal y que, queramos o no, tendremos que repasar una y otra vez los mismos mundos para conseguir recoger todas las estrellas.

Pero las dichas estrellitas no son más que uno de los múltiples aspectos del juego. El mes que viene os hablaremos de otros elementos tan importantes o más.



Un gran puzzle destizante de Bowser nos dará una nueva estrella. Las fichas se moverán solas, por lo que deberemos coger las monedas rojas sin caer en la lava.



Si Mario cae en la lava su reacción será muy natural: agarrarse la parte afectada y dar bates descontrolados. Podrá seguir así hasta agotar toda su energía.



Este volcán será algo más que un obstáculo en el camino de Mario. Sus erupciones llenarán toda de lava y fuego, pero si somos lo bastante valientes podremos probar a entrar en su interior y descubrir un nuevo mundo subterráneo, aún más peligroso que el mundo exterior.



CHampiÑOnES ParLaNCHInES

Desde el principio de los tiempos, uno de los mejores aliados de Mario han sido las setas.

En este cartucho encontraremos en las esquinas del castillo muchas de estas setas habladoras que nos ofrecerán información muy valiosa. Es más, algunas de ellas llegarán incluso a regalarnos estrellas después de haber completado alguna acción importante. Esto es exactamente lo que hace este champiñón de colores que aparece en la imagen y que se encuentra junto al lago metálico.

¡Al-APEN A ESE ConeJO!

En algunos momentos del juego veremos a un conejo bromista que pasea por los pasillos del sótano alejándose de Mario cada vez que éste se acerca. Si, habéis oído: habrá que cozorlo. Este orejudo personaje nos hará correr de aquí poro ollá persiguiéndole y dejándonos lo ponzo en el intento. Tendremos que ser astutos y orrinconarle contra una pared para otraporle. Si después se lo llevamos a lo seto parlonchino que hay en el posillo de la izquierdo (según se entro en el sótano) recibiremos como premio uno estrella más para nuestro colección. Un ejemplo más de los muchos sorpresas que oculto este geniol cortucho.



Es imposible conseguir agarrar al conejo acercándose directamente a él. El bicha sabe un rato y siempre encontrará la manera de burlar nuestros movimientos.



El truca será abalanzarse sobre él intentanda arrinconarla cantra una pared, cerranda todas sus vías de escape can el salta y el deslizamiento posterior.



Una vez que hayamos atrapada al burlón animalita deberemos entregársela en mana a la seta que nas ha puesto tras su pista.



En recanacimiento a nuestra habilidad recibiremas una estrella. Pero el mejor premia será dejar de encantrarnas can este bicheja par las pasillas.

Fase 6 ScorRCHiNG DeSERT



Este mundo será un homenaje al desierto de «Super Mario Bros 3» y montendrá a muchos de sus enemigos y trampas. A lo hora de jugar, por supuesto, no tendrá nada que ver y moverse por este desierto resultará mucho más difícil (y divertido) que nunca.

Para empezar habrá que tener mucho ojo con pisar las arenas movedizas, las cuales se trogorón enterito o Mario y no dejarán ni rastro de él. Encontrar el camino entre ellos significará enfrentarnos a otros peligros no menos importantes. Así deberemos andar entre gigantescos bloques de piedra que pugnón por oplostornos o luchar contra un buitre empeñado en robarnos la gorra y colarnos dentro de uno peligroso pirámide lleno de trampas inteligentes y peligrosos posadizos. Una vez ocoado esto fose... bueno, si queréis sober lo que ocurre, deberéis esperar hosto el próximo número.



Algunas cajas nas llevarán batanda de aquí para allá si las agarramos. En esta fase será dablemente peligrosa ya que estará infestada de arenas mavedizas.



Si escalamos una de las abeliscos veremos un buitre que lleva entre sus garras una estrella. Esperando el mejor momento pademas rabarle la estrella. La respuesta del buitre na se hará esperar: nas arrebatará la garra. Si queremos recuperarla habrá que repetir la aperiación.



continuará...

Novedades

PlayStation

Tras la estela de los mejores

Tobal No.1

«Tobal No.1» no podía presentarse con mejor pedigrí. Su "madre" es SquareSoft, -compañía célebre por sus geniales RPG como la serie «Final Fantasy»-, y su "padre" es un equipo de programación vinculado a proyectos de la talla de «Tekken», «Toshinden» y «Virtua Fighter». Si este árbol genealógico no os impresiona, añadidle el nombre de Akira Toriyama (creador de «Dragon Ball»), quien ha apadrinado el juego regalándole el diseño de los personajes. Prometedor, ¿no? Pues sigamos.

Lo primero que llama la atención de «Tobal No.1» es su espíritu mangaka, en el cual se nota claramente la mano de Toriyama y su particular visión de lo que debe ser un personaje para un juego de lucha: el genio

del comic japonés ha conseguido imprimirle un aire distinto a un título cuya jugabilidad se encarga de marcar aún más las diferencias.

Como en «Tekken» o «Virtua Fighter», -y a diferencia de «Dragon Ball»-, los personajes de «Tobal No.1» huyen de magias, armas o artificios imposibles y tan sólo usan su cuerpo y un dominio total de las artes marciales para enfrentarse a sus rivales. Además, las animaciones resultan increíblemente reales y el juego nos permite movernos con entera libertad por los rings tridimensionales, (con un planteamiento semejante al de «Toshinden»), aunque en esta ocasión de una manera aún más veraz ya que podremos

incluso desplazarnos lateralmente sin necesidad de girar.

Estos elementos resultan de por sí interesantes, pero lo verdaderamente impresionante es la enorme cantidad de golpes que se pueden ejecutar, lo que configura un arcade de lucha "uno contra uno" de lo más completo visto hasta la fecha, (lástima que sólo haya 8 luchadores...).

Sin embargo, «Tobal No.1» guarda otra sorpresa muy agradable que no es otra que, además del arcade, podemos elegir una opción llamada "Quest Mode" que nos permite seleccionar a cualquiera de estos

luchadores para afrontar una

sencilla pero divertida aventura de acción en la que los laberintos, las llaves, las puertas y las trampas inesperadas son sus principales protagonistas.

De esta forma el juego resulta en su conjunto un 2 en 1 que presenta una oferta muy original y atractiva, si bien la parte de arcade queda bastante por encima de la aventurera.

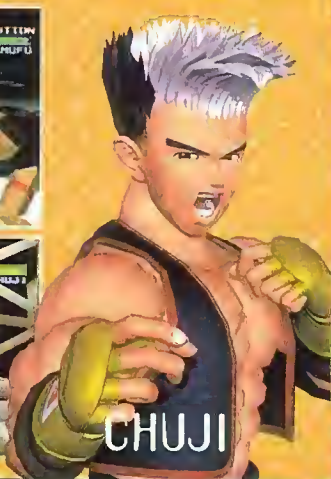
Pese a todas estas virtudes, también encontramos un defecto importante en este compacto y es que el aspecto de los escenarios y personajes es demasiado cuadriculado y prácticamente carente de texturas. La importancia que se le quiera dar a este aspecto definirá en gran parte el éxito del juego.

Sonia Herranz



Altura: 175 cm - Peso: 70 Kg - Planeta: Tierra.

Es el representante enviada por la Tierra para hacerse con los derechos de explotación del Malmaran. Ha heredado de sus padres, dos grandes luchadores de origen oriental, sus dotes innatas para la lucha. Es el luchador más completa.



CHUJI

Altura: 198 cm - Peso: 110 Kg - Planeta: Kientak

Vive en Tobal y es considerado un filósofo de fina sensibilidad. Aunque no la parezca, siempre está dispuesta a ayudar a las demás.



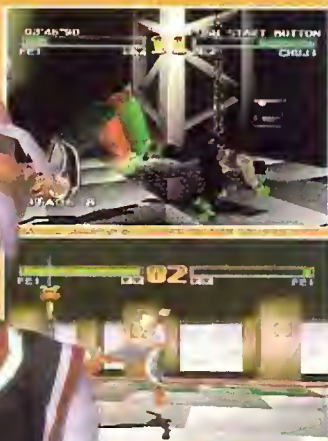
OLIENS

Altura: 161 cm - Peso: 50 Kg - Planeta: Tierra

En el 66 torneo derrotó al Emperador Udan, convirtiéndose en el 2º campeón de la historia. Nadie sabe en qué se gastó el cuantiosa premia.



FEI



Altura: 167 cm

Pesa: 50 Kg

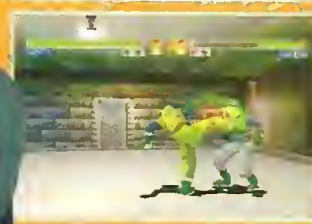
Planeta: Kittaik

Es originaria de la Tierra, pero vive en un satélite de Tobal. Poderosa luchadora, busca al hombre capaz de derrotarla.



EPON

GREN



Altura: 175 cm

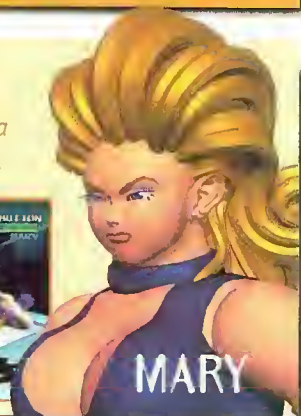
Peso: 70 Kg

Planeta: Tierra.

Nació en una familia inglesa con pasión por las artes marciales. Con sólo 17 años aún no ha encontrado a nadie que pueda vencerle. Tiene talento para la lucha y sabrada inteligencia.

Altura: 189 cm - Peso: 140 Kg - Planeta: Tierra

Más fuerte que los hombres, esta potente rusa es campeona de Wrestling. Ha venido a Tobal por el premio económico y, pese a su apariencia, es muy sentimental.



MARY

ILLGOGA



Altura: 201 cm - Peso: 180 Kg

Planeta: Wakoibayai.

Quiere el dinero del premio para casarse con el amor de su vida. Su aspecto lo dice todo sobre su carácter.



HOM

Altura: 180 cm - Pesa: 150 Kg - Planeta: Tobal
Este robot minero despertó a las artes marciales bajo la influencia de Fei, su maestro durante más de 17 años.

Existe una opción que nos permite practicar con el luchador que elijamos para aprender a realizar las complejas combinaciones de golpes posibles y que son, sin duda, el mayor atractivo del juego.



El diseño de los luchadores de este juego ha sido realizado por el mismísimo Akira Toriyama, creador de "Dragon Ball".



El juego presenta un plantel un tanto reducida de luchadores, pero nos llevará bastante tiempo aprender a dominarlas a todas. Por otra parte, también es digna de mención el espíritu manga que demuestran estas personajes.

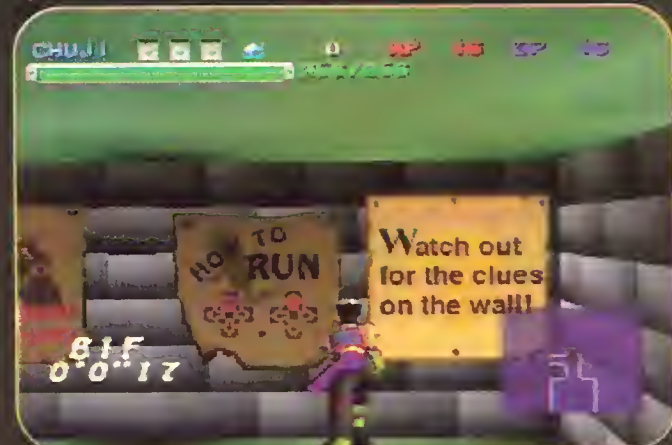
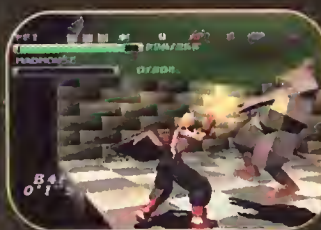


Y de regalo, una aventura

Square no podía abandonar su género favorito y hacer un "simple" juego arcade. Tanto es así que dentro de «Toba1 Nº1» se encuentra, además del simulador de lucha, una aventura de acción protagonizada por los mismos personajes.

Este modo de juego llamado "Quest" nos permitirá elegir a cualquier luchador para meterlo de lleno en un laberinto de mazmorras plagadas de ascensores, llaves, interruptores, trampas, monstruos y demás elementos típicos del género. Los personajes conservan, además, casi todas las animaciones y golpes de los que hacen gala en el arcade, por lo que esta aventura se convierte en un interesante recorrido en busca de las salidas de los diferentes niveles, pero a lo largo de los cuales podremos demostrar nuestra habilidad luchadora frente a los diferentes enemigos que nos vayan saliendo. (Uno de ellos, por cierto, será el propio Toriyama de incógnito). Además, los personajes también tendrán la posibilidad de coger y arrojar objetos.

Como es lógico, las partidas pueden salvarse en la cada vez más



En los primeros niveles de esta aventura se nos enseñará, mediante carteles en inglés, a utilizar las habilidades de los personajes.





Tres enemigos finales



MUFU: Largos brazos y piernas interminables para un manstrua que buscará echar al cantrano del ring a base de hacerle recibir una inagotable lluvia de golpes. Hay que huir y retracer para después atacarle rápidamente.



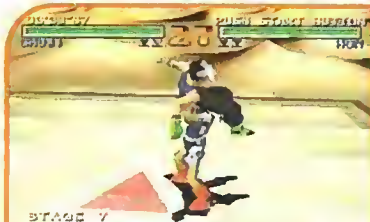
UDAN: Diabólico, rápida, peligrosa, muy, muy listo... Este ser tan típicamente Taryama será el última abstácula para el triunfo. Os hará falta paciencia y habilidad.



NORK: Pocos juegos de lucha os habrán abligado a veras las caras con un bicha de este tamaño. La mejor estrategia es mantenerse a distancia y tratar de atacarle par la retaguardia.



A pesar de su pobre aspecto gráfico, los combates en este «Tobal Nº1» resultan realmente divertidos gracias a unas geniales animaciones y a la amplia gama de golpes y "combos" que ofrece.



Uno de los elementos más espectaculares y que añaden más posibilidades de juego son las presas. Todas las personajes pueden agarrar al rival, pero dependiendo del movimiento que se realice con el pad esa presa puede acabar en un golpe demoledor u obtener una respuesta contundente por parte del cantrincante.



PLAYSTATION
LUCHA
SONY
SQUARE
1 ó 2
8 LUCHADORES
3
CD ROM



GRAFICOS: 82
La animación de los personajes es de la mejor en el género por su suavidad y soltura. Sin embargo, su aspecto global es muy desangelado y parece que está a medio hacer.

SONIDO: 88
Una estupenda banda sonora y buenas efectos de audio, aunque un poco por debajo de la contundencia de otros juegos de lucha.

JUGABILIDAD: 91
Te permite ir descubriendo poco a poco una fuente inagotable de ataques. Por contra, se hace un poco difícil realizar algunos movimientos concretos.

DIVERSION: 91
La cifra de ocho luchadores es corta, aunque esta carencia se compensa con la gran cantidad de golpes y "cambas" que puede realizar cada uno y, por supuesto, con la parte de aventura.

VALORACION: 89
Aunque no resulto tan espectacular a nivel gráfica como los grandes juegos de lucha para PlayStation, es innegable que la diversión que sabe proporcionar «Tobal Nº1» está a la altura de las mejores. Estamos ante un gran juego pensado par un lado para aquellos que buscan en la lucha algo más que una continua devaluación de ataques mágicos y gusten de descubrir cada vez más golpes nuevas y, por otra, para quienes quieren alternar lo fuerza de un arcade "una contra una" con la astucia propia de las aventuras. Pera es uno outéntica lástima que el ospecta del juego resulta tan pobre, porque, sin duda, supone un inconveniente que juega en contra de sus enormes pasibilidades.

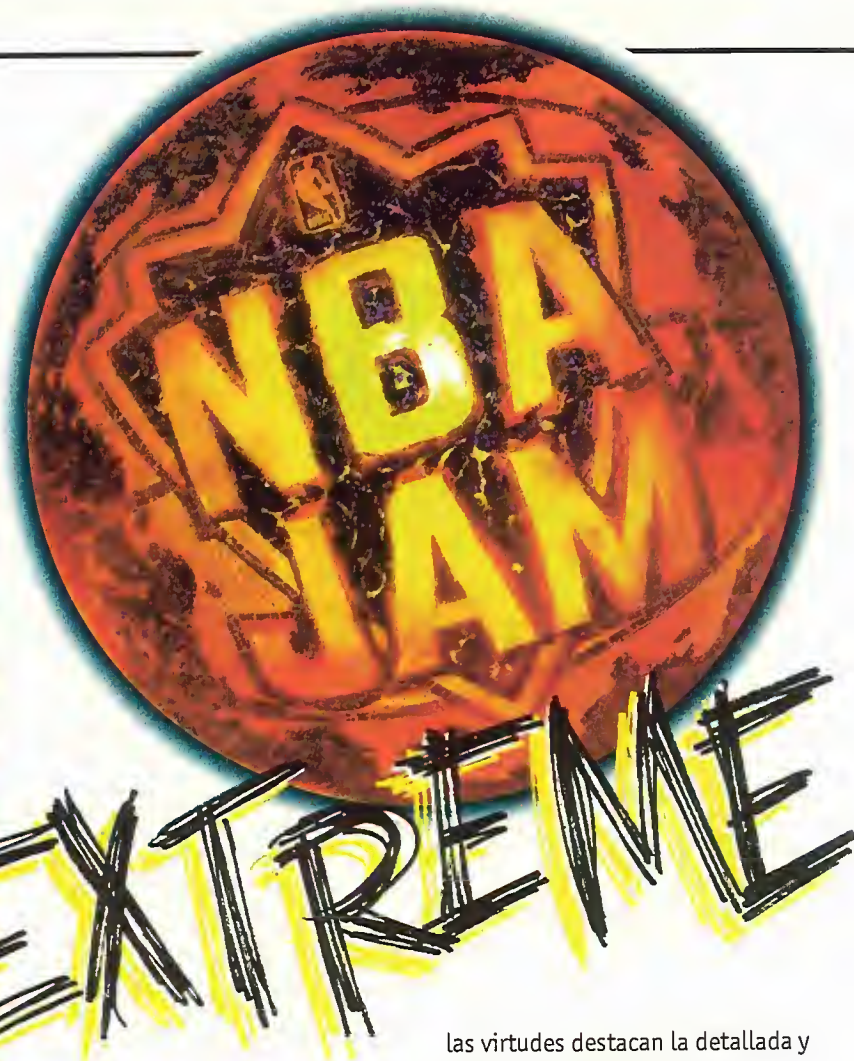
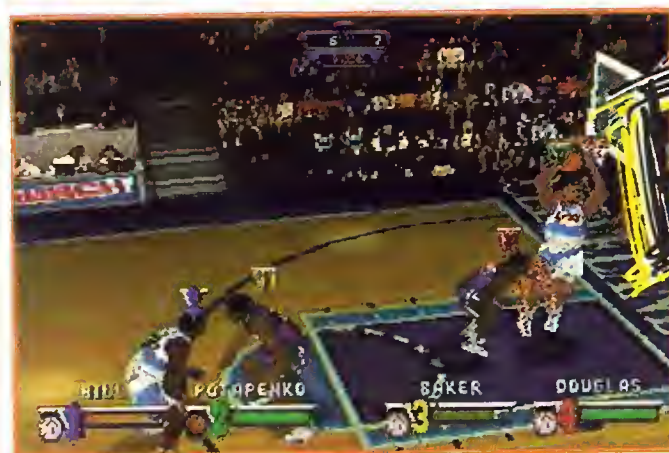
RANKING:
No existen juegos similares para PlayStation.



PSX



SATURN



La cara más divertida del

BASKET



El juego cuenta con los 29 equipos de la NBA, ofreciendo esta vez la posibilidad de elegir entre 6 jugadores -en anteriores ediciones eran 3 jugadores por equipo-, para formar las parejas.

Debe resultar muy difícil encontrar a algún jugón de pro que no haya disfrutado aún con esta serie en alguno de los múltiples formatos en los que ha aparecido. De hecho, «NBA Jam» es una de las sagas arcade más populares de la historia, que ya cuenta incluso con una versión «Tournament Edition» para Saturn y PlayStation.

Ahora Acclaim le da otra vuelta de tuerca a este juego presentando «NBA Jam Extreme», una propuesta que, aunque mantiene su inconfundible estilo de baloncesto "dos contra dos" en el que todo está permitido, cuenta en principio con más alicientes que cualquiera de sus antecesores.

Para empezar, en esta ocasión se ha decidido finalmente sustituir los siempre eficaces sprites por los ya inevitables polígonos, sumando así a este título a la moda imperante en todos los géneros.

El resultado de esta innovación gráfica ofrece lógicamente varios aspectos positivos, aunque también es cierto que alguno negativo. Entre

las virtudes destacan la detallada y minuciosa realización de los escenarios y los espectaculares movimientos de los jugadores, pero por otro lado nos encontramos con que el diseño de estos jugadores resulta algo "tosco" y con que tanto el scroll como los movimientos de cámara parecen algo forzados.

Pero las novedades no se limitan al apartado gráfico. Una vez más nos encontramos con un montón de sorpresas, entre las cuales destaca el nuevo botón "Extreme", que le da nombre al juego. Éste consiste en una mejora del tradicional "Turbo" y permite realizar acciones "exageradas" durante un breve espacio de tiempo. Este botón se puede pulsar simultáneamente al de "Turbo" y el jugador en cuestión podrá hacer los ataques más alucinantes o la defensa más bestial, llegando casi a tirarse en plancha de un extremo a otro de la cancha.

Más previsible, aunque no por ello menos necesario, ha sido la inclusión de nuevos y espectaculares "mates", -elemento fundamental ►

PSX

Acclaim relanza su mítica serie «NBA Jam» con un juego en el que se han sustituido los sprites por los polígonos, pero que sigue fiel a su filosofía de ofrecer el máximo espectáculo.

He is smokin'!

Acclaim ha sustituido el mítico "on fire" por el término "smokin'" pero los resultados son los mismos: el jugador que "caliente" su muñeca será capaz de meter absolutamente todo.



Como siempre, toda está permitida en este juego, pero esta vez se ha ido más allá e incluso se podrá arrojar a los jugadores fuera de la cancha. Muy finas.



Tros conseguir uno bueno canasto, los jugadores reolizarán todo tipo de celebraciones, las cuoles se nos mostrarán mediante estos fantásticos primeras planas.

En otras entregas se trataba de un truco, pero ahora podremos jugar directamente con jugadores "cabezones", caricaturas de los reales, que consiguen apartar un aire aún más desenfadada al juego.



Consola: PLAYSTATION
 Tipo: DEPORTIVO
 Compañía: ACCLAIM
 Programación: SCULPTURE SOFTWARE
 Nº de jugadores: DE 1 A 4
 Nº de fases: 29 EQUIPOS
 Niveles de dificultad: 5
 Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 89

Curiosamente, la llegada de los polígonos no ha supuesto tantas mejoras como se esperaba. Aún así, presenta un gran nivel.

SONIDO: 90

El comentarista asume mayor protagonismo, y el resto de las efectos -público, balón, mates..., son geniales.

JUGABILIDAD: 89

A pesar de que hay que practicar, huye de las excesivas complicaciones.

DIVERSIÓN: 89

Como todas sabéis, no estamos ante un simulador, sino ante el más alacodo y espectacular arcade de baloncesto "dos contra dos". Esta nueva entrega es el máximo exponente de ella.

VALORACIÓN: 89

En esta nueva versión de «NBA Jam» se vuelve a ofrecer lo mismo: diversión directa, sencilla y espectacular de anteriores acasanes. Y es precisamente eso lo que le impide alcanzar una puntuación mayor: la sensación de que no nos perezca especialmente más divertida que la anterior entrega. Las novedades gráficas y jugables se hacen notar, pero no han conseguido aumentar de una manera clara lo gorro y lo fuerza que yo tenía.

Por supuesto sigue monteniéndose entre los títulos de baloncesto más divertidos y se trata del juego más completo de la serie, la que le convierte en uno aferta muy o tener en cuenta para quienes se sientan otoiños por lo foceto más ocrobótico del baloncesto.

RANKING:

NBA Jam Extreme

NBA Jam T. E.

PSX



La gran baza de este programa reside una vez más en la participación simultánea de cuatro jugadores. En este caso la diversión alcanza unas cotas alucinantes.

PSX



Tampoco faltan en «NBA Jam Extreme» las mates estratosféricos, que llevarán a los jugadores a varios metros de altura para introducirse en la conasta con balón y todo.

Consola: SATURN
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: ACCLAIM
Programación: SCULPTURE SOFTWARE
Nº de jugadores: DE 1 A 4
Nº de fases: 29 EQUIPOS
Niveles de dificultad: 5
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 87

Los diseños resultan algo más confusos que en PSX y el scroll algo más brusco.

SONIDO: 90

Sin duda, uno de los aspectos más sobresalientes del juego. Todas las efectos de sonido son magistros.

JUGABILIDAD: 87

La respuesta de los jugadores es algo más lenta que en PSX, lo que influye en el desarrollo del juego.

DIVERSION: 88

Algunos detalles gráficos y su menor velocidad provocan que resulte algo menos divertida que su homónima de PSX, aunque siempre dentro de un altísimo nivel.

VALORACIÓN: 88

Prácticamente toda la dicha en la valoración de este título en la versión para PlayStation es aplicable a esta para Saturn, ya que se trata de dos versiones completamente idénticas en cuanto a planteamiento y acciones. La que nos ha movido a puntuarlas por separado es, -cama habréis visto, el hecho de que a nivel técnico, tanta en la que se refiere al aspecto de las gráficas como a la velocidad de movimiento de las mismas, la versión para la máquina de Sega ha quedado ligeramente por debajo de la de PlayStation. En cualquier caso, repetimos una vez más, se trata del arcade de baloncesto más espectacular que ha sido editado hasta la fecha.

RANKING:
NBA Jam Extreme
NBA Jam T. E.

Utiliza tu lado "extreme"

Además del canacida "Turba" para acelerar y mejorar las acciones, se ha incluido el botón "Extreme", de efectos mucha más patentes, pero de una duración muy limitada.



SATURN

"Mates" más impresionantes, codazos, agarrones, defensas súper agresivas... estos son algunos de los nuevos alicientes que ofrece «NBA Jam Extreme».

PSX



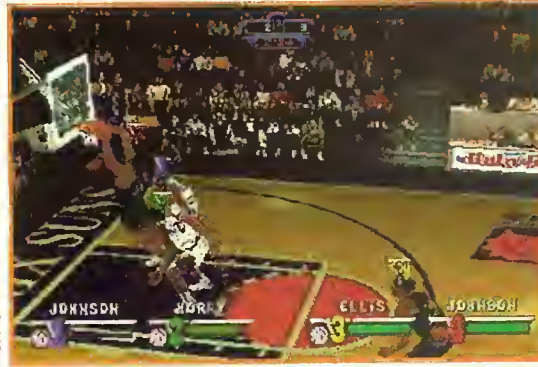
SATURN



PSX



SATURN



► de este juego-, en los que se aprovechan las posibilidades técnicas de estas consolas para ofrecer movimientos inverosímiles. Además, hay que añadir el nuevo catálogo de empujones, faltas, codazos y agarrones, capaces de

mandar a los rivales varios metros fuera de la pista. El repertorio concluye con la opción de elegir hasta seis jugadores por equipo para formar las parejas.

Gracias a todos estos aspectos podemos decir que «NBA Jam

Extreme» supera a sus antecesores, tanto a nivel técnico como de jugabilidad, si bien es cierto que la estructura general del juego ha permanecido prácticamente inalterable.

Manuel del Campo

A ti también te cambiará la cara.



SONIC 3D



La transformación se ha realizado. Y Sonic vuelve tres veces más rápido, más agresivo, más inteligente... Ya nada será igual y los mundos que conocías te parecerán pura prehistoria. Con SONIC 3D FLICKY'S ISLAND te moverás por enormes escenarios tridimensionales y por primera vez en la historia, los personajes son renderizados en tres dimensiones. Te cambiará la cara cuando descubras los nuevos elementos; cañones impulsores, potentes ventiladores, flippers, rebotadores... Ha merecido la pena esperar. Llega SONIC 3D FLICKY'S ISLAND para llevarte a una dimensión, de la que tú también saldrás transformado.



Y gana un CD SONIC MIX 3
con los éxitos dance del momento.

SEGA the
GAME is NEVER
Over.

www.sega-europe.com

MEGA DRIVE

VIRTUAL ON

AMBER TROOPERS



METAL contra metal

Es de agradecer que Sega continúe con su política de convertir para Saturn sus recreativas más famosas, aunque los resultados, lógicamente, no sean siempre un «Sega Rally» o un «Virtua Fighter 2».

«Virtual On» es un juego atípico, diferente, que llegó a los salones de nuestro país sin hacer mucho ruido y que no parece haber calado muy hondo entre el público. Sega plantea en este programa un enfrentamiento

entre robots, al estilo de los juegos de lucha "uno contra uno", pero con la particularidad de que los combates tienen lugar en grandes e intrincados escenarios por los que estos robots pueden moverse libremente, de forma que el enemigo no siempre se encuentra dentro del campo visual del jugador.

Esta fórmula ya ha aparecido en ocasiones esporádicas, -en las que naves o tanques hacían las



Debido a que los combates no transcurren en rings limitados, sino en grandes escenarios, los enemigos desaparecerán en muchas ocasiones de nuestro campo visual. La máquina se encargará de señalarlos su posición utilizando unas flechas de color rojo, como lo que veis en la parte izquierda de la pantalla.

veces de luchadores-, y encuentra uno de sus más simpáticos representantes en «Robo Pit». Este planteamiento resulta en principio tan original como prometedor, pero su puesta en escena en ninguno de estos casos ha resultado un éxito rotundo. Y este «Virtual On» no es una excepción.

La idea de que la lucha no se limite al mero intercambio de golpes en un ring

es, sin duda, muy atractiva: los luchadores pueden alejarse del enemigo corriendo por un amplio escenario y parapetarse en los diferentes obstáculos que se encuentran en los decorados, confiriendo ciertas dosis de estrategia al juego. Sin embargo, en algunas ocasiones estos combates se convierten en una búsqueda denodada del enemigo y, por otra parte, encontramos algunas dificultades a la hora de moverlos con rapidez y eficacia ►



Los enormes escenarios en los que tienen lugar los combates entre estos artefactos mecánicos hacen de «Virtual On» un juego de lucha muy dinámico. Además los decorados incluyen diversos elementos que permiten que ambos robots puedan esconderse de los disparos enemigos. A veces, sin embargo, esta circunstancia crea cierta confusión gráfica.



Sega trae a Saturn un nuevo juego de lucha "uno contra uno" que enfrenta a robots sobre amplios escenarios en lugar de sobre los tradicionales rings.



Un enfrentamiento cara a cara

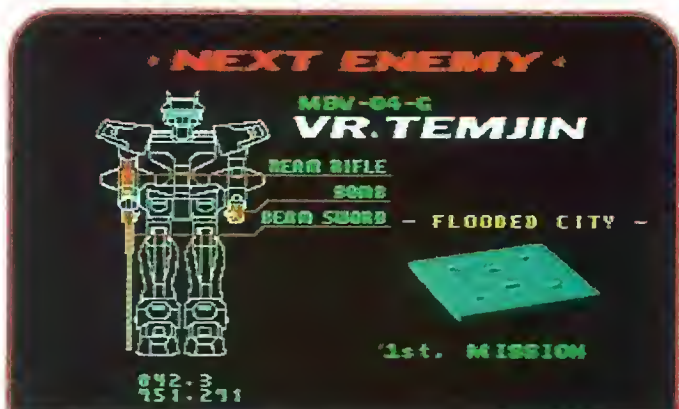


El modo de dos jugadores constituye una de los alicientes de este juego, a pesar de que el sistema de pantalla partida elimina algunos elementos gráficos y resulta algo confusa.

De todas modos, las combates de este tipo siempre resultan más divertidas.



El juego se desarrolla en 8 escenarios diferentes (una par cada rabat), que generalmente ofrecen un ambiente futurista, aunque también hay algunas parajes naturales.

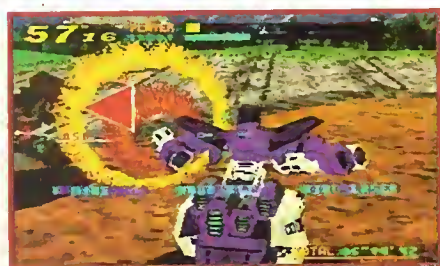
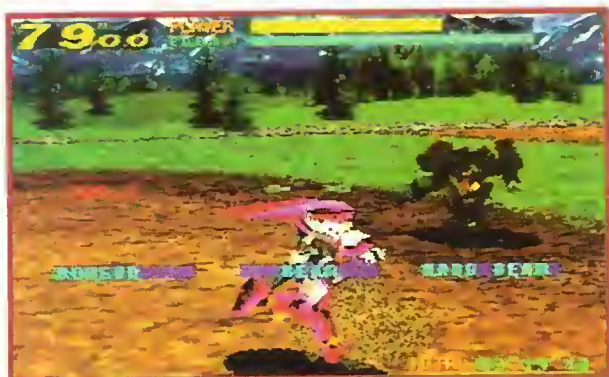
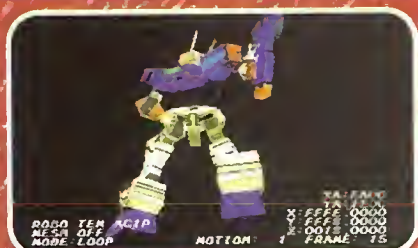


Antes de comenzar un nuevo combate podremos ver en la pantalla un completo dossier de nuestro próximo enemigo. Aquí se puede apreciar cómo los 8 robots del juego disponen de tres tipos de armas diferentes.



Demostración poligonal

Hacía tiempo que no veíamos una acción de este tipo. Aquí podréis manejar a estas robots a vuestra gusto, utilizar zambas, conseguir girarlas y que realicen toda tipo de movimientos. Toda una demostración gráfica.



Ocho impresionantes luchadores mecánicos se enfrentan en otros tantos escenarios sobre los que podrán moverse y ocultarse de los ataques de sus rivales.



Al igual que lo que pudimos ver en otro reciente arcade de Sega, «Fighting Vipers» este programa contiene una curiosa e interesante opción que nos permite grabar algunos combates para visionarlos cuando lo deseemos, y no solamente al finalizar dichos combates. Es totalmente como si dispusiéramos de un vídeo.

► debido a un control más denso y pesado de lo que sería deseable.

Esto conlleva que los combates no siempre consigan transmitir una emoción continua, y muchas veces las victorias o las derrotas son más achacables a la suerte que a la habilidad del jugador.

Además, los maremagnum de polígonos que se producen en ocasiones enfatizan el ligero aire de confusión que desprende el juego.

En el modo de dos jugadores se eliminan muchos de estos defectos, pero la pantalla partida presenta un campo visual algo limitado.

Estamos, en definitiva, ante un

buen juego que destaca por su curioso planteamiento, que le aporta un aire nuevo a los juegos de lucha convencionales y que les resultará interesante a quienes busquen nuevas formas de combatir, pero que, por razones técnicas y jugables, no consigue alcanzar un nivel de calidad excesivo.

Manuel del Campo

Consola: SATURN
Tipo: LUCHA
Compañía: SEGA
Programación: SEGA
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 8 LUCHADORES
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 85

Las diseños poligonales son bastante atractivos, aunque a veces algo confusos. El movimiento es rápido y espectacular.

SONIDO: 79

No es un aspecto que se haya cuidado demasiado. Cumple, pero ni las sinas ni las melodías son para tirar cohetes.

JUGABILIDAD: 83

El control resulta ligeramente complicado e impreciso, lo que impide sacarle toda el partido al juego. Cuesta hacerse con él.

DIVERSIÓN: 85

Es un juego de lucha diferente, original y entretenido, que aporta algunas nuevas alicientes al género.

VALORACIÓN: 84

«Virtual On» es una conversión de recreativa que ha perdido parte de su «gracia» para un mal trabajo de las programadoras, -que ha sido bastante buena-, sino por el hecho de que en España no saldrá con el mando analógico con el que ha sido editada en Japón. Como sabéis, la recreativa original de «Virtual On» nos permite controlar a estas enemigas robots mediante las palancas, y es precisamente en este punto en el que radica una de sus mayores encantos.

Al privarse de este mando, «Virtual On» queda convertida en un buen juego de lucha, en una conversión más que digna, pero al que le falta un elemento que haga de él un título irresistible.

Es como si a «Virtua Cop» le quitaras la pistola...

RANKING:
Virtual On
Robo-Pit



LOS MANSOS HEREDARAN EL INFIERNO

El juego de PC más popular jamás creado ya está por fin disponible para tu Sega Saturn.
Es DOOM con toda su crudeza y toda su gloria. Con más de 35 niveles de acción brutal,
sangrienta y palpitante. Con su modo Deathmatch
listo para 2 jugadores interconectados. Y
puedes estar seguro de que te hará
estallar, literalmente.





Cool Boarders



HELADA pasión

Aprovechando esta propicia época invernal, Sony nos ofrece la oportunidad de esquiar sobre una tabla de snowboard sin riesgo a contusiones, torceduras ni agujetas. Para ello ha ideado un juego dotado de una calidad técnica elevadísima y que consigue transmitirnos una sensación de realismo auténticamente vertiginosa.

«Cool Boarders» se estructura como los juegos de velocidad clásicos al estilo «Ridge Racer».

Es decir, podemos elegir entre varios "vehículos" con diferentes cualidades técnicas y entre tres circuitos de creciente dificultad. Obviamente, en este caso los vehículos son tablas y los circuitos, pistas de descenso.

Sin embargo, en «Cool Boarders» no tendremos que competir contra nadie ni intentar quedar primeros en ninguna carrera: nosotros seremos nuestros propios rivales y habremos de luchar contra el

crono tratando una y otra vez de mejorar nuestro record, lo cual, os lo aseguro, se convierte en uno de los retos más frenéticamente divertidos de cuantos se pueden afrontar en estos momentos en una PSX.

Por otra parte,

«Coolboarders» añade un aliciente especial a los descensos que consiste en que podemos efectuar saltos acrobáticos que serán puntuados por los jueces,

de tal manera que nuestros objetivos podrán ser recorrer la pista en el menor tiempo posible, tratar de obtener las puntuaciones más altas o ambas cosas a la vez.

En cualquier caso, lo que os puedo asegurar es que, a pesar de que el juego no posee excesivas opciones ni demasiados circuitos, vais a disfrutar a tope sintiendo en vuestra piel toda la emoción del snowboard.

 *Sonia Herranz*



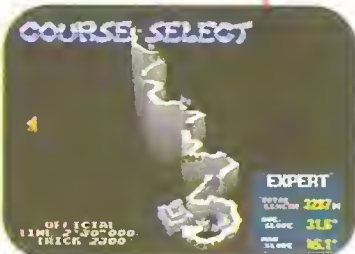
La sensación de realismo que ofrece este juego es impresionante y verdaderamente llagaremos a sentir que esquiadas a cada velocidad y que la nieve se deshace a nuestras pies. Una pasada.

Sony nos presenta un alucinante simulador de snowboard que se convierte en uno de los juegos más trepidantes y divertidos para PSX.



Opciones para el triunfo

1-Circuito



Nuestra primera elección será la de la pista en la que queramos correr. Cada una añade nuevas retas y dificultades a las anteriores, la que se hace casi imposible acabar la última sin dominar las anteriores.

3-Board



Hay seis tablas diferentes repartidas en tres categorías (alpine, free style y all round). Cada una tiene distintas características de velocidad, estabilidad y respuesta, la que amplía mucho las posibilidades del juego.

2-Música

MUSIC SELECT

0. RANDOM PLAY
1. BREAKNECK
2. FRESHY
3. SPEEDTRAP
4. WHITEOUT
5. DOR
6. BRAINFREEZE
7. OBLIVION
8. GREZY

Una curiosa elección que se nos ofrece es la de la música que queramos que nos acompañe. Hay siete melodías diferentes, todas ellas bastante cañeras.

4-Color

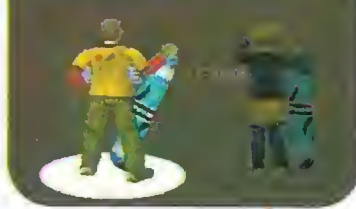
BOARD SELECT



Una vez que hayamos elegido la tabla más acorde con el circuito y con nuestra habilidad, podremos personalizarla aptando entre cuatro colores diferentes.

5-Jugador

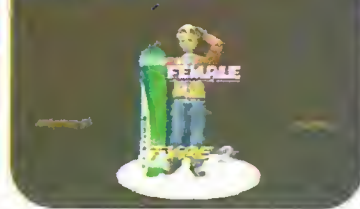
PLAYER SELECT



En este apartado no hay distinciones de sexo y para que nadie se sienta ofendida a desplazada, en «Caal Baorders» podemos elegir el sexo de nuestra esquiadora.

6-Traje

GEAR SELECT



Para hacerla menos manámana podemos elegir la indumentaria de nuestro campeón entre cuatro equipos diferentes. No influye en el juego, pero tiene su gracia.

Desde todos los ángulos



Tras cada carrera podremos ver una repetición completa y espectacular de nuestra actuación. Podremos elegir entre diferentes ángulos o cámaras para apreciarlo todo con más detalle. También es posible saltarse ciertas tramas para ir directamente a las que más nos interesen.



La realización técnica de «Coolboarders» es impecable: las tres pistas ofrecen un aspecto magnífico y la animación del esquiador es genial.



A pesar de su aparente sencillez, -o quizás precisamente por eso-, «Coolboarders» es un juego que sabe hacerse divertido desde el primer momento y que impresiona por su calidad gráfica.



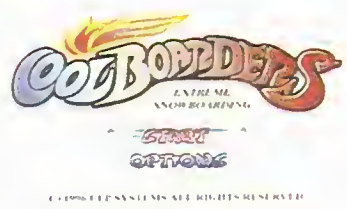
Haz acrobacias sin dejarte los piños



Existen unas zonas determinadas en las que deberéis realizar obligatoriamente alguna acrobacia que será puntuado por los jueces. Podremos girar en vertical y en horizontal y realizar figuras agarrando la tabla. En estos momentos la vista subjetiva resulta "mareante" y nos pondrá incluso cabeza abajo.



Consola: PLAYSTATION
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: SONY
Programación: UEP SYSTEMS
Nº de jugadores: 1 JUGADOR
Nº de fases: 3 CIRCUITOS
Niveles de dificultad: 1
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 91
Lo sensación de velocidad y el efecto de deslizamiento están logrados a la perfección. Los movimientos del esquiador son muy realistas y suaves.

SONIDO: 88
Las efectos sonoros son un poco pobres y se hacen repetitivos. Las melodías son muy ocurrentes con lo "marcho" del juego.

JUGABILIDAD: 91
Necesita práctica, pero poco a poco irás descubriendo sus enormes posibilidades.

DIVERSIÓN: 92
Es un juego muy, muy adictivo que nos obliga a intentar superarnos una y otra vez, aunque está falta de algún más de competición.

VALORACIÓN: 91
Rápida, adictiva, espectacular... «Coolboarders» impactará a los seguidores del esquí y sabrá ganarse la admiración de los fans de la velocidad en general. Tiene cualidades técnicas más que sabradas y suficientes alicientes para garantizar la diversión. Sólo tiene un inconveniente para no alcanzar una puntuación aún mayor: su escasez de mapas de juego. Tres pistas no son muchas y el hecho de no competir directamente contra nadie le puede restar algún aliciente, (aunque siempre te queda la opción de turnarte con un amigo). Cada descenso dura poco más de un minuto, pero te aseguramos que te va a resultar totalmente imposible jugar menos de las horas seguidas compitiendo contra tu propia argolla. Enganchante a más no poder.

RANKING:
No hay juegos similares para PlayStation

¡¡APROVECHATE!!

COMPRA TU VIDEOCONSOLA

PlayStation EN



Y DISFRUTA DE

2x1*
* DE IGUAL O INFERIOR VALOR

EN EL ALQUILER DE TUS
VIDEOJUEGOS DURANTE
TODO EL AÑO

OFERTA VALIDA EN TIENDAS INSCRITAS EN LA PROMOCION



"P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

**BLOCKBUSTER
VIDEO**

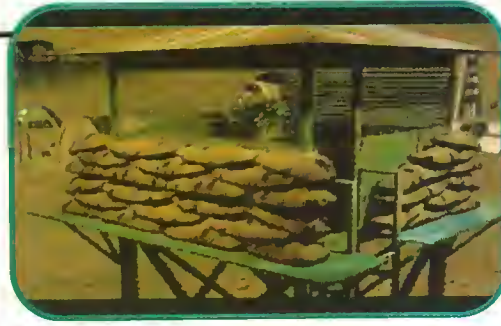
PlayStation

Sega Saturn

PSX



SATURN



COMMAND & CONQUER

Para la realización de este juego, Westwood Studios ha tomado el esquema básico de los tradicionales "wargames" de tablero, ya sabéis, esos juegos que intentan reproducir todas las circunstancias que intervienen en una batalla. Sin embargo, al sustituir el cartón por una pantalla de TV y al aprovechar las posibilidades gráficas y técnicas que ofrecen Saturn y PSX, esta compañía americana ha conseguido que este género tan "áspero" a priori, resulte tan dinámico como el que más.

El planteamiento de «C&C» tiene, por tanto, bastante de estratégico, pero presenta el aliciente añadido de que podemos ver a nuestras tropas en acción. Es lo que se llama un "wargame" en tiempo real.

Una de las innovaciones que incluye este título es que los combates no siguen un sistema de turnos, (atacas tú, ataco yo), como suele ser habitual, sino que se realizan tan pronto como los ordenamos: seleccionamos a las unidades que deseamos mover,

llevamos el cursor al punto que queremos... y ellas solas se liarán a tiros con la intención de cumplir el objetivo que les hayamos encomendado. Pero cuidado, porque las tropas enemigas también pueden aparecer en el momento más inesperado.

Los protagonistas de esta "batalla virtual" pueden ser dos: la hermandad de NOD (malos) y las huestes del GDI (buenos), quienes comparten el deseo de controlar la producción de Tiberium, (mineral valiosísimo de múltiples aplicaciones). Al empezar deberéis elegir a qué bando controlar, sabiendo que cada uno tiene su manera particular de afrontar las batallas. Después, tendréis que desplegar rápidamente vuestras unidades (jeeps, tanques, soldados...) con el fin de lograr las sucesivas misiones que se os asignen, que van desde tomar bases enemigas a destruir edificios, pasando por un montón de objetivos diferentes. Eso sí, debéis tener muy en cuenta que el Tiberium recolectado se convierte en dinero en cuanto pasa por una refinería y que adiestrar soldados o fabricar tanques nunca es gratis. Aniquilar al enemigo y recolectar cuanto mineral podáis serán vuestras ocupaciones en un juego que hará las delicias de los amantes de las batallitas.

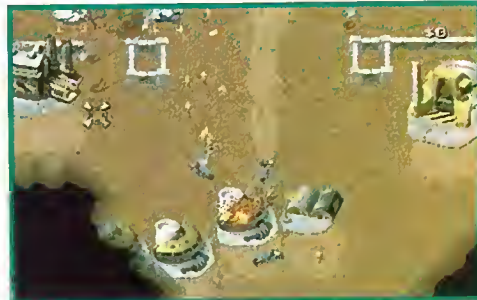
Roberto Lorente

WARGAME en tiempo real

PSX



SATURN



PSX



SATURN

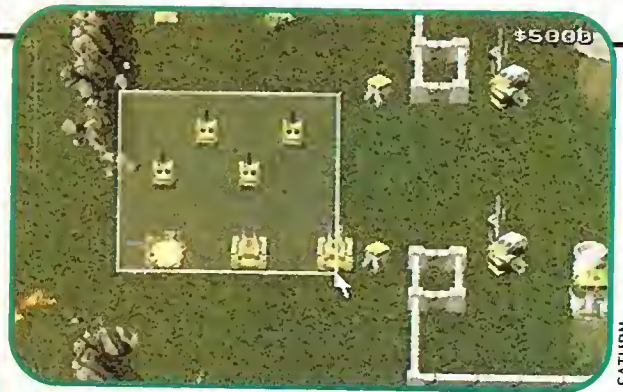


PSX



Hasta las 32 bits llega un "wargame" de planteamiento más o menos clásico, que basa su principal atractivo en que resulta muy dinámico al presentar instantáneamente los combates en la pantalla.

PSX



SATURN

Mediante la ayuda de un puntero (como el cuadrado que aparece en la imagen), deberéis seleccionar las unidades que queráis y enviarlas a atacar un objetivo determinada. Ellas se encargarán automáticamente de disparar hasta cumplir vuestras órdenes... a hasta que las destruyan.



PSX



Mediante unas escenas de vídeo digitalizada se nos irán comunicando las órdenes a seguir. Lógicamente, las misiones se irán complicando poco a poco, pero desde el primer momento requerirán de nosotros dotes de estrategia y rapidez mental para ir contrarestando las ataques de las tropas enemigas.



SATURN



PSX

Las bandas se disputan la explotación del mineral tiberium en el planeta: las NOD y la GDI. Las diferencias entre ambas son muy claras, tanto en el armamento como en el tipo de misiones a realizar: mientras las primeras son crueles y despiadadas, (no tienen miramientos ni con la población civil), las segundas tienen fines más "laables". El juego incluye 2 CD's independientes, una para cada banda.



Consola: SATURN/PLAYSTATION
 Tipo: ESTRATEGIA
 Compañía: VIRGIN
 Programación: WESTWOOD STUDIOS
 Nº de jugadores: 1
 Nº de fases: N/D
 Niveles de dificultad: 3
 Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 87
 Tanta las escenarios como los elementos que intervienen en los combates son de tamaño reducido, pero a pesar de ella cumplen su objetivo.

SONIDO: 90
 El fragor de las batallas apenas deja oír las marchas melódicas. Si te paras a escucharla toda, comprobarás que este apartado es bastante bueno.

JUGABILIDAD: 87
 Es como el típico "wargame" de tablero pero viendo a las tropas luchar en el campo de batalla. Estrategia y acción se mezclan a partes iguales.

DIVERSIÓN: 88
 No olvidéis que en este juego no tienes que disparar, sino pensar rápidamente cómo mover tus tropas. Si te gusta la estrategia, disfrutarás bastante.

VALORACIÓN: 88
 Si exceptuamos las aceptables «Panzer General» y «X-COM Enemy Unknown» para PlayStation, el género de la estrategia se queda sin representantes en las 32 bits. «C & C» mejora esta situación con un interesante planteamiento en el que tus dotes de mando se verán llevados a la práctica en combates "en vivo y en directo" sobre la pantalla. De esta forma Westwood Studios ha conseguido un juego en el que la estrategia manda, pero en el que también deberemos tener las suficientes reflexiones como para mover rápidamente a nuestras tropas.

RANKING:
 Command & Conquer
 Panzer General
 X-Com

Novedades

PlayStation

Destruction DERBY 2



Cuando algo funciona, mejor no tocarlo. Esa parece haber sido la premisa fundamental que ha seguido Reflections a la hora de realizar esta secuela, pues en «Destruction Derby 2» no han hecho sino explotar al máximo la fórmula que tan buenos resultados les dio en la primera parte.

La ventaja de este «Destruction Derby 2» es que, al tratarse del simulador de coches más original que jamás haya aparecido para consola alguna, el juego no resulta repetitivo a pesar de ofrecer un perfil casi idéntico al de su predecesor. De esta forma, nos volvemos a

encontrar con las salvajes carreras de coches en las que es tan importante destrozar al mayor número de rivales como llegar en una buena posición, lo cual sigue resultando tremendamente divertido.

Lo que sí ha hecho Reflections

ha sido depurar un buen número de apartados para aumentar la espectacularidad del programa. Así, nos encontramos con una mayor sensación de realismo, (que se ha multiplicado gracias al nuevo diseño de los coches, que usan más del doble de polígonos que sus antecesores), un sensacional juego de luces y sombras, unos increíbles efectos

en tiempo real en las colisiones (que ahora provocan vuelcos, giros de todo tipo, deformación y desmantelamiento de la carrocería, humo, chispas...) y nuevas posibilidades para los bólidos, a quienes podremos ver efectuar saltos imposibles y cabriolas alucinantes.

Desde luego, en el apartado gráfico hay que reconocer que se ha alcanzado un nivel asombroso, a pesar de no haber solucionando totalmente el dichoso baile de polígonos.

Merece la pena resaltar también el comportamiento de los coches manejados por la máquina, con movimientos más "inteligentes", buscando destrozar el bólido del jugador

por todos los medios. Todo un logro de cara a la diversión.

Por último, nos encontramos con las novedades más previsibles, como es el nuevo repertorio de circuitos: más y más largos que en la primera parte. Eso sí, se mantiene el ambiguo modo de competición de la anterior entrega que nos obligaba a intentar ascender dentro de las cuatro divisiones disponibles para conseguir acceder a todos los circuitos.

Conclusión, Psygnosis nos presenta una segunda parte repleta de alicientes, sobre todo gráficos, que convierten a este juego en un plato irresistible para cualquier aspirante a piloto. Si el primer juego era bueno, este es, sin duda, bastante mejor.

Manuel del Campo



Precaución, amigo conductor



Al igual que en la primera parte, podremos elegir entre tres modelos de coches diferentes. Recordad que la conducción es totalmente arcade, y sólo requiere manejar la dirección, el acelerador y el freno.

Una auténtica fábrica de chatarra

Uno de los momentos más explosivos del juego se produce en la modalidad llamada "Destruction Derby". En cuatro espectaculares ruedas nuestros principales objetivos serán aguantar el máximo tiempo posible en corro y troto de causar el mayor daño a los rivales.



Si «Destruction Derby» fue uno de los abanderados de PlayStation, esta continuación podría ser considerada como una de sus grandes obras maestras.

Dos formas de competir

Stock: En esta modalidad el objetivo es llegar en la mejor posición posible, aunque eso no impide que los pilotos troten de entorpecer la marcha de los rivales mediante las correspondientes colisiones.

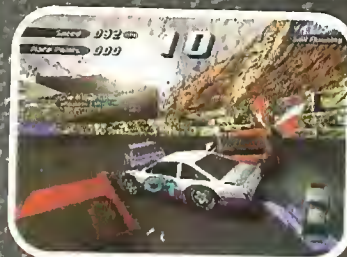


Algunos saltos son tan peligrosos que resulta verdaderamente difícil mantener la verticalidad del vehículo en el aire. Con un poco de práctica aprenderéis a realizarlos con saltura.



Colisiones casi reales

En esta versión las colisiones han aumentado su realismo. De esta forma ahora es posible ver cómo los coches se desmontan esparciendo sus piezas o cómo se incendian los motores.



Wreking: En esta forma de juego es más importante conseguir el mayor número de puntos destruyendo a los rivales que llegar en una buena posición. En ambas modalidades se debe intentar ascender dentro de las cuatro divisiones establecidas para alcanzar todos los circuitos.



En un juego que ofrece imágenes tan impresionantes como estas, merece lo peno disponer de una opción para poder ver los carreras uno y otro vez. Aquí apreciaréis lo enorme calidad de este programa.



Na hay duda de que los espectaculares saltos acaparan gran parte del encanto de esta nueva versión, ya que el efecto visual conseguida ha sido impresionante. Todo un acierto por parte de los programadores.

La mejora de la calidad de «DD2» con respecto a su antecesor es evidente, especialmente en lo que se refiere a su aspecto gráfico.



En el juego se ha cuidado hasta el más mínimo detalle a nivel gráfico, así que no será extraño ver incluso cómo nuestro coche pierde hasta los ruedas. Un trabajo impresionante, sin duda.

Dos formas de verlo



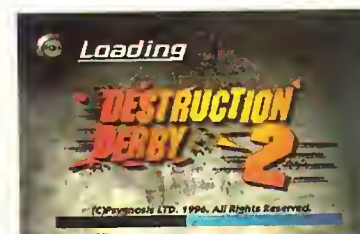
Al igual que en el primer parte, el juego pone a vuestro disposición dos vistas, una desde detrás del coche, y otra desde dentro.

Ambas son espectaculares e igualmente jugables, así que todo quedo al gusto del consumidor...



La posibilidad de entrar a boxes a reparar vuestro bótido puede convertirse en una circunstancia fundamental.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: COCHES
Compañía: PSYGNOSIS
Programación: REFLECTIONS
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: CAMPEONATO
Niveles de dificultad: --
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 94

Las mejoras han sido brutales, configurando un juego absolutamente impresionante. Lástima esos polígonos...

SONIDO: 92

Mención especial para la banda sonora: sencillamente genial. Efectos y voces royan también a gran nivel.

JUGABILIDAD: 95

Como todo buen arcade, es fácil de jugar, y cualquiera puede socarle el máximo partida.

DIVERSIÓN: 95

Un auténtico juego, original, divertida y espectacular como el que más. Imposible no pasarlo bien.

VALORACIÓN: 94

Psygnosis nos presenta un juego con muchos más olicientes de los que se puede esperar en cualquier secuela. Es verdad que se ha centrado más en los aspectos técnicos, -donde ha realizado un trabajo osombroso-, que en ofrecer nuevos ideas, modos de juego u opciones, pero la sensación general es que nos encontramos ante un juego fantástico, que se sitúa en un nivel netamente superior al de su predecesor.

Totalmente recomendable para cualquier tipo de usuario, pero especialmente para quienes gusten de las emociones fuertes o se aburren de dar vueltas sin más alrededor de un circuito.

RANKING:

F-1

Destruction Derby 2

Destruction Derby

GRAN ESTRENO 23 DICIEMBRE

¡COMBATE EL MAL!

THE PHANTOM

EL HOMBRE ENMASCARADO

PARAMOUNT PICTURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON ROBERT EVANS Y THE LADD COMPANY

UNA PRODUCCIÓN VILLAGE ROADSHOW PICTURES UNA PELÍCULA DE SIMON WINCER THE PHANTOM BILLY ZANE TREAT WILLIAMS KRISTY SWANSON

CATHERINE ZETA JONES JAMES REMAR Y PATRICK MCGOCHAN MÚSICA DE DAVID NEWMAN MONTEAJE DE D. NICHOLAS BROWN SUSCENIO DE PRODUCCIÓN PAUL PETERS

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DAVID BURR PRODUCCIONES EJECUTIVAS GRAHAM BURKE GREG COOTE PETER SJOQUIST Y BRUCE SHERLOCK CASO PRODUCCIÓN JEFFREY BOAM

PRODUCCIONES EJECUTIVAS RICHARD VANE Y JOE DANTE BASADA EN LOS PERSONAJES CREADOS POR LEE FALK ESCRITA POR JEFFREY BOAM PRODUCCION POR ROBERT EVANS Y ALAN LADD, JR.

UNITED
INTERNATIONAL
PICTURES

DC DOLBY DIGITAL

EFECTOS VISUALES POR
BUENA VISTA VISUAL EFFECTS

BANDA SONORA
DISPONIBLE EN DISCOS *Milan*

DIRECCION POR SIMON WINCER

PARAMOUNT PICTURES

www.thephantom.com

TM & COPYRIGHT © 1996 BY PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.

No recomendada para menores de 7 años

Novedades

PlayStation



Pandemonium

Las FUERZAS del mal

Crystal Dynamics nos presenta con «Pandemonium» un juego de plataformas de brillante colorido y con un planteamiento gráfico pocas veces visto.

Su argumento nos propone acompañar a una joven acróbata y a un bufón en una peligrosa cruzada contra las fuerzas diabólicas que ellos mismos han desencadenado al usar un libro mágico. La historia se desarrolla en preciosos escenarios tridimensionales con continuos cambios de perspectiva, que acercan o alejan el seguimiento de la acción para ofrecer tomas realmente espectaculares y que consiguen hacerte sentir la sensación de que estás metido de lleno en un mundo delirante.

Por su parte los dos personajes, -podemos optar entre jugar con el bufón o con la chica-, se mueven a las mil maravillas, mostrando unas animaciones soberbias.

El resultado podría ser considerado de genial... si el juego en sí hubiera alcanzado el mismo nivel que el planteamiento gráfico. Me explico. La impresión de tridimensionalidad que se ofrece se queda en eso, en impresión, ya que no tenemos opción de movernos en otra dirección que no sea izquierda

o derecha, es decir, los escenarios no tienen profundidad. Por otra parte, el continuo cambio de cámara a veces resulta algo mareante y en ocasiones nos lleva a situaciones en las que resulta bastante difícil calcular los saltos. Por todo esto, pese a su alucinante apariencia, «Pandemonium» es un plataformas bastante tradicional y poco innovador en su desarrollo.

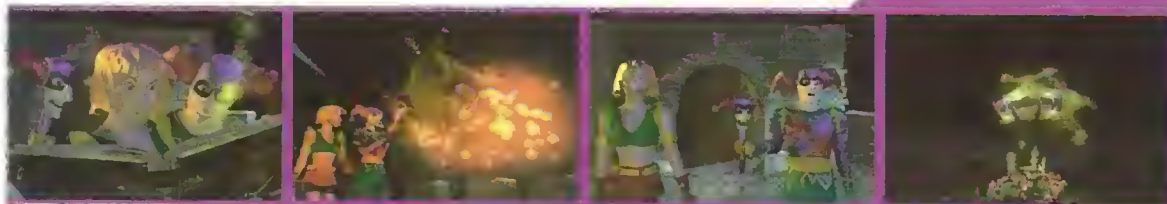
Como buen plataformas lineal que es,

el juego oculta los elementos más habituales del género. Así, es posible tropezarse con items para disparar, potenciadores de vida y monedas mágicas que añaden vidas extra. También hay zonas en las que los personajes pasarán a asumir el papel y las habilidades de dragones, ranas o rinocerontes. Además, hay pequeños niveles ocultos que suelen ofrecernos algún item como premio a haberlos encontrado.

Para resumir podemos decir que «Pandemonium» es un juego absolutamente impactante a nivel gráfico, pero muy tradicional en su sistema de juego, lo que le impide convertirse en la obra maestra que podía haber llegado a ser.

Sonia Herranz





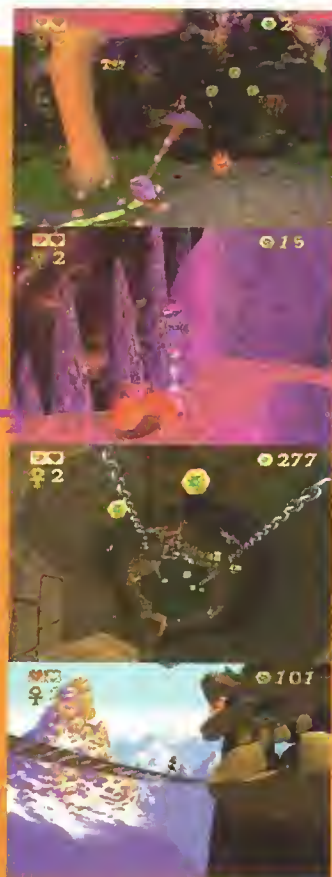
La "intro" de este juego es sin duda una de las más espectaculares que hemos visto jamás. Utilizando la técnica de Motion Capture se ha conseguido una calidad y fluidez en la animación que raya la perfección. Verdaderamente impresionante.



Al pasar por ciertos lugares los personajes caerán bajo los hechizos del malo de turno y se transformarán en diversos bichos como ranos, dragones, dinosaurios... Nikki y Fergus asumirán de este modo las habilidades de los onimoles, así como sus limitaciones.



Alarde gráfico



Aquí podéis ver algunos de los constantes cambios de perspectiva que se producen en el juego. Nosotros no intervenimos en estos giros de cámara que algunos veces no ponen los cosas muy difíciles o la hora de saber dónde nos encontramos exactamente o ver qué enemigos andan cerca.



«Pandemonium» posee una enorme belleza gráfica, pero su jugabilidad está un poco por debajo de su impresionante apariencia.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: PLATAFORMAS
Compañía: BMG
Programación: CRYSTAL DYNAMICS
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 20
Niveles de dificultad: 1
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 92

Este apartado es impresionante: las escenas son un alarde de imaginación y los personajes se mueven muy bien. A pesar de su apariencia 3D, tan sólo te puedes mover a izquierda o derecha.

SONIDO: 89

La banda sonora es variada, de gran calidad y siempre en consonancia con el aire de cada nivel. Las efectos, cumplen.

JUGABILIDAD: 86

Se juega como un plataformas normal sin añadir demasiadas aluciantes al mera hecha de saltar en el sitio adecuada y evitar que nos dé el enemigo de turno.

DIVERSIÓN: 88

Es muy larga, con una dificultad adecuada y al enseñar fases preciosas y totalmente diferentes entre sí, empuja a seguir jugando simplemente para poder verlas.

VALORACIÓN: 88

Es una pena que un juego tan alucinante como éste haya perdido parte de su interés al ofrecer una jugabilidad algo simplana.

«Pandemonium» nos ofrece mundas en 3D, pero no nos permite movernos por ellos; nos muestra escenas que parecen gigantescas, pero nos impide un camino abligado; es una pasada a nivel gráfica, pero no resulta tan apasionante a la hora de jugar... A pesar de toda, se trata de un gran juego, divertida y muy recomendable, especialmente para los amantes de la estética, quienes alucinarán en colares.

RANKING:

Crash Bandicoot

Rayman

Pandemonium

Por ti no pasa el tiempo

Estamos ante uno de los juegos de plataformas más brillantes y de más calidad que jamás se hayan visto en las 16 bits. La imaginación, buen hacer y afán perfeccionista de su creador, Dave Perry, y de su equipo de programación, Shiny, quedó bien plasmada en esta mini serie que se estrenó hace algunos años en MD y SN.

Pero para los despistados o quines acaben de incorporarse a este mundillo, vamos a recordar las excelencias generales de este programa.

En «EarthWorm Jim 2» se combinan con maestría técnica e imaginación, y el humor es una constante en todas y cada una de las escenas que configuran este juego, que casi parece una película de dibujos animados. Por si fuera poco, este malabarismo de gráficos simpáticos y jugabilidad máxima se ve acentuado con un continuo cambio de surrealistas objetivos que configuran un conjunto ante el que resulta completamente imposible aburrirse: tan pronto estamos transportando cachorros con un cojín, como buscando vacas para ordeñarlas, lo mismo que nos vemos cargando con cerdos para tapar peceras como evitando el ataque de un salero asesino.

Como muchos de vosotros ya sabréis, «EWJ2» es básicamente un juego de plataformas, pero lo variadísimo de sus fases y su tremenda originalidad hacen de

él un juego único e irrepetible.

La buena noticia es que este título acaba de estrenarse en Saturn. La mala es que apenas se han incluido modificaciones con respecto a las versiones para 16 bits: el juego es exactamente igual a sus antecesores y lo único que se ha mejorado han sido la calidad de sus melodías y la utilización de una paleta de colores mucho mayor. Sin duda, los señores de Shiny no se han comido en absoluto el coco a la hora de realizar esta conversión.

Lo único que le salva es que en Saturn no hay muchos juegos de plataformas netamente más divertidos, -y ninguno con tanto sentido del humor-, por lo que aún así sigue siendo un gran título. Pero es una pena, porque se esperaba mucho más del estreno de esta genial lombriz en la Nueva Generación.

➤ Sonia Herráiz



EARTH WORM JIM

2



El juego presenta exactamente el mismo aspecto y desarrollo que su homónimo en 16 bits, si bien la calidad gráfica ha sido mejorada gracias a la utilización de una mayor paleta de colores y a la mejor resolución que ofrece Saturn. Pocas novedades por lo que se podría esperar.



Toda el juego desborda sentido del humor. Por ejemplo, una de las amigas de Jim es esta especie de maca gigante que le permitirá agarrarse a las techas a descender más suavemente.

Earthworm Jim se estrena en Saturn con una conversión prácticamente idéntica al juego original para 16 bits. Sigue tratándose de un juego loco y divertido, pero que ha perdido su punto de genialidad.



La variedad de acciones o desarrollar en este juego es osombroso y se nos propondrán misiones de lo más extraño. Aquí tenemos dos buenos ejemplos. Arriba podemos ver a Jim llevando a unos cachorrillos o lo cozo de mamá... que se transforman en una fiera asesina cuando pierde a cuatro de sus hijitos. Abajo podemos ver a Jim pilotando un moto por un mundo isométrico en el cual debe conseguir arrastrar un globo cargado de explosivos hasta el monstruo final de fase. La golería de enemigos, por su parte, es de lo más pintoresca.

Consola: SATURN
Tipo: PLATAFORMAS
Compañía: VIRGIN
Programación: PLAYMATES
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 11
Niveles de dificultad: 1
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 82

San de gran calidad, con brillante colorida y con un personaje asombrosamente bien animada. Pero estas virtudes ya existían en la versión 16 bits...

SONIDO: 90

La banda sonora está acorde con el resto del juego y mezcla piezas de música clásica con melodías futuristas.

JUGABILIDAD: 90

Jim es capaz de realizar una gran cantidad de acciones con sólo tres botones. Resulta sencilla jugar con él y dejarse arrastrar a sus hilarantes aventuras.

DIVERSIÓN: 91

Diversión es la palabra que mejor define a este compacto. También es un juego difícil, que conste, pero al menos ofrece la ventaja de las passwords.

VALORACIÓN: 85

Hoce oproximadamente un año que «Earthworm Jim 2» solió al mercoda en su versión 16 bits y el posa del tiempo no se ha plasmado en mejoras notobles. Sigue siendo un juego brillante, divertida y sorprendente, pero idéntico a su ontecesor en desarrollo y sólo alga mejor o nivel gráfica: la que resultó genial en 16 bits se queda tan sólo en muy bueno en las 32.

Quien haya disfrutado de este juego en Mega Drive a Super Nintendo no va a encantr nado nuevo. Los demás, deberían probarlo: seguro que se lo pasarón en gronde.

RANKING:
Nights

Rayman

Earthworm Jim 2

Novedades

PlayStation



Cheesy



Una banita "intro" estilo cinemático nos pandrá en antecedentes de la historia de Cheesy. Animaciones del mismo carte nos acompañarán antes y después de cada fase y nivel. Aunque la calidad no es demasiado elevada, no se puede negar su originalidad y simpatía.

Un ratón es sacado de su encierro en la jaula de un laboratorio por unos alienígenas. Tras saborear unos instantes las mieles de la libertad, el ratoncillo Cheesy se encuentra con que debe huir de la casa del científico a toda prisa, ya que sus supuestos bienhechores, los marcianos, no tienen otra intención que usarlo como "ratoncillo de indias" interplanetario.

Pues bien. Tan pintoresco argumento ha servido de excusa a Ocean para marcarse un juego de plataformas de concepción simple pero dotado de una gran calidad gráfica y una gran originalidad en cuanto a desarrollo.

Esta originalidad radica

principalmente en que «Cheesy» propone muchos más retos que el mero hecho de saltar de aquí para allá a la búsqueda el final del nivel. Este polifacético roedor deberá demostrar lo completo de su entrenamiento realizando acciones tan dispares y extrañas como surfear en una cloaca llena de escombros, pilotar a toda velocidad un platillo volante o descolgarse por una tela de araña compitiendo contra su huésped. Es precisamente en este punto donde reside el mayor encanto de «Cheesy», ya que con tanta variedad de acciones no nos dará tiempo a cansarnos

de tener que hacer siempre lo mismo, y menos si tenemos en

cuenta que además el juego nos permite optar entre diversas fases sin obligarnos a seguir un orden preestablecido.

En el apartado del diseño,

«Cheesy» usa sabiamente los polígonos a la hora de construir decorados, enemigos y todo tipo de detalles añadidos. Esta base poligonal permite que en ciertos momentos el juego muestre una gran capacidad para generar vistosos e imaginativos escenarios, por los cuales, por otra parte, el protagonista puede moverse con entera libertad.

Si hubiera que ponerle una nota negativa a este brillante trabajo gráfico habría que hablar del movimiento del ratón, que resulta en algunos pasajes demasiado lento y bastante incontrolable.

Como resumen podríamos decir que «Cheesy» es un plataformas altamente recomendable, muy vistoso, simpático y que sabe entretener buscando siempre nuevas líneas argumentales.

No llega a la altura de «Crash Bandicoot», pero es una alternativa a tener muy en cuenta.

Sonia Herráez

Que no te la den con QUESO



«Cheesy» es un juego muy oíectivo gráficamente y que busca lo simpotio en todos sus ociones. Incluso perder uno vido puede provocar uno sonrío al ver cómo el fontosmo de nuestro omigo osciende hocio los cielos rotoneros.



Al comienzo del juego podremos elegir entre uno fose u otro despolzónonos con absoluto libertad sobre un escenorio en tres dimensiones reoles.



Ocean propone un juego con fases muy variadas pero que no ha alcanzado un nivel uniforme de calidad.



En la variedad está la diversión

Las plataformas serán las principales pataganistas del juego, pera na las únicas. De hecha, atras sub-estilas cama mantar en imprevistas patinetes, pequeñas "shaat'em ups", a fases sobre railes

alcanzan una mayar calidad desde el punta de vista jugable. Cama veís, tada ella se afrecherà con sus perspectivas carrespondientes, subjetiva, pasteriar, superar... En fin, que hay de tada y buena.



Consola: _____ PLAYSTATION
Tipo: _____ PLATAFORMAS
Compañía: _____ OCEAN
Programación: _____ OCEAN
Nº de jugadores: _____ 1
Nº de fases: _____ 6
Niveles de dificultad: _____ 1
Memoria: _____ CD ROM



GRÁFICOS: _____ 88

Gráficos de gran calidad nos permiten disfrutar desde auténticos entornos 3D hasta escenas en perspectiva subjetiva. En el lado negativo está la lentitud con la que se desplazan los elementos.

SONIDO: _____ 86

Una divertida banda sonora acompañada de todo tipo de efectos de sonido tan variados como el propio juego

JUGABILIDAD: _____ 82

Los fases de plataformas se ven entorpecidos por la lentitud del personaje y su incontrolable salto, que llega a desesperar. Una lástima, ya que en otros momentos no hay ninguno pego.

DIVERSIÓN: _____ 89

Resultado muy entretenido gracias a su continuo variación de situaciones, aunque, evidentemente, unos resultan más divertidos que otros.

VALORACIÓN: _____ 87

«Cheesy» se ha destapada como un palifacética héroe capaz de afrontar toda tipa de situaciones. Por desgracia no ha sido capaz de resolver todas estas fases de una manera uniforme y así nos encantramos con que en las niveles de plataformas no se mueve con la suficiente celeridad y el salto resulta poco fiable.

Con toda esta tenemos un juego atractivo, variado y bastante largo, pero que pierde bastantes puntos por defectos técnicos que influyen directamente sobre la jugabilidad.

RANKING:
Crash Bandicoot

Rayman

Cheesy

Novedades

PlayStation

WARHAMMER

Antes de nada debería preguntarte si te gustan los juegos de rol de tablero. Saber si disfrutas distribuyendo sus detalladas figuras de magos, guerreros y arqueros sobre mapas de mundos ficticios buscando la estrategia idónea para acabar con orcos, trolls y elfos oscuros. Conocer si te sientes orgulloso cuando consigues aumentar las habilidades de tus héroes haciéndoles ganar armas y hechizos, subiéndoles de rango y aumentando su poder. Saber, en una palabra, si te sientes un caballero dispuesto a librar mil

batallas contra las huestes del mal. Si es así, «Warhammer, Shadow of the Horned Rat» es un título pensado para ti.

Basado en los famosos juegos Workshop,

este programa de Mindscape transcribe a bits y megas toda la emoción de las batallas épicas de los juegos de rol de tablero.

Nosotros asumimos el papel de capitanes de una fuerza mercenaria que se vende al mejor postor para realizar todo tipo de tareas de defensa y escolta. Como buenos mercenarios que somos, el dinero es un elemento

muy importante para nosotros, por lo cual deberemos manejar muy bien nuestros efectivos para incrementar nuestro capital y poder contratar así a nuevos especialistas de la guerra y la hechicería.

Para ganar dinero y procurar perder el mínimo de hombres es importante que elijamos con cuidado la misión que vamos a realizar. Unas veces puede ser escoltar una caravana, otras defender una aldea y otras simplemente acabar con las tropas enemigas. El primer paso será en cualquier caso situar con astucia nuestras escuadras para lanzarlas después al ataque desde los puntos más ventajosos. Durante toda la confrontación podremos alternar el control de los distintos batallones para ordenarles la estrategia a seguir.

A medida que nuestras tropas vayan aumentando será cada vez más complicado controlarlas, por lo que el reto irá ganando paulatinamente en emoción e interés.

Como suele ocurrir en este tipo de juegos, el aspecto gráfico no se hace demasiado atractivo. El intento de mostrar el máximo terreno posible del campo de batalla obliga a que las figuras sean pequeñas y poco espectaculares, pese a su detalle y buena animación. Los escenarios renderizados tampoco llegan a sorprender ya que cuentan con los elementos mínimos indispensables para el desarrollo de la lucha. Y es que, como he empezado diciendo, «Warhammer» es un juego pensado exclusivamente para los seguidores de los juegos de rol.

Sonia Herráiz

Del TABLERO a la consola



En este mapa nos irán ofreciendo las diversas misiones. Habrá momentos en que podamos optar entre tres o cuatro. Elegir la correcta puede depaarnos una buena bolsa y no tener ninguna baja.





Con los cuatro iconos de la derecha ordenamos las acciones de los escuadrones. En este caso nuestra milicia de arqueros tiene la opción de luchar a espadas o lanzar flechas. Si hubiéramos conseguido poderes mágicos aparecería activado el círculo de la calavera para lanzar hechizos.



Este es el aspecto general que presenta el juego. Como veis, al tener que mostrar amplias zonas de combate, las elementas que intervienen en los batallas tienen un tamaño reducido, pero que resulta suficiente.

El rol puro y duro se estrena en PSX con un título interesante pero que adolece de algunos defectos, como, por ejemplo, no estar en castellano.



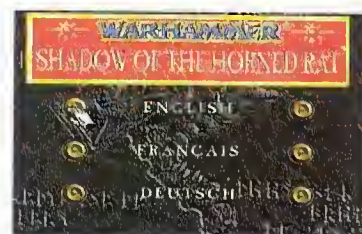
Desde esta pantalla podemos salvar la partida, seleccionar la misión y consultar los libros que explican los hechizos y nos hablan de las enemigos a las coballeras que podemos contrar. Abojo podéis ver los páginos de una de estos libros.



Un mapa como éste cubrirá a pequeña escala toda el territorio de las batallas y será muy útil para saber la posición enemiga y adelantarnos a sus movimientos. Como los buenos estrategas.



Consola: PLAYSTATION
 Tipo: ROL ESTRATÉGICO
 Compañía: MINDSCAPE
 Programación: MINDSCAPE
 Nº de jugadores: 1
 Nº de fases: --
 Niveles de dificultad: 1
 Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 83

El pequeña tamaño de las unidades na permite un excesiva lucimiento gráfico, aunque están detalladas y bien animadas. El tipo de juego na do para mucha más.

SONIDO: 84

Podremos sentir el frogar de lo batollos y escuchar los vaces de nuestras copitanes can todo nitidez.

JUGABILIDAD: 84

El control se reoliza básicamente can un cursar y luego se indican las árdenes mediante iconos. Lo ventaja es que cada icana está puesta en el misma arden que las botanes del pad de PlayStation.

DIVERSIÓN: 82

Las batallas san retos bastante adictivos, y los amontes de las juegos de rol encontrarón aquí un buen título.

VALORACIÓN: 83

Estamos onte uno recreoción bastante aceptable de lo que san las juegos de rol de tablera. Cama tal sabe hacerse odictivo y picor al jugar. Sin embargo, es un tipo de juego muy específica que posee una complicación tol que puede cansar a las jugadores menos sesudas. Además presento lo gran pega del idioma ya que, aunque na resulto completamente imprescindible entender todos las vaces y las textos, sí es cierto que los que no sepan ni inglés, ni francés, ni olemón encontrarón bastantes más problemas. En definitiva, un interesonte juego de guerra que está limitoda por su estilo... y por na estar troducido al costellano.

RANKING:

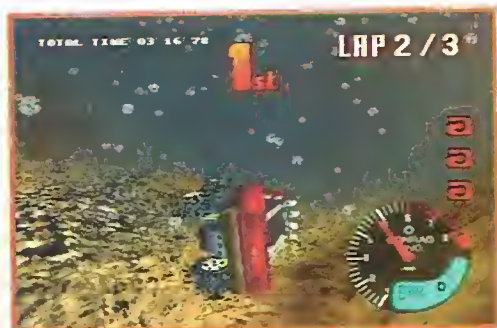
X-Com

Warhammer

Novedades

PlayStation

HARDCORE 4x4



El diablo sobre RUEDAS

Resulta agradable ver cómo de vez en cuando algunas compañías tratan de ofrecer algo diferente dentro de los géneros más exprimidos. Es una característica que siempre ha identificado a Gremlin, quien ahora trata de hacer lo propio dentro del más solicitado de todos los géneros: los simuladores de coches.

La apuesta de esta compañía británica no es completamente nueva en el mundo de las consolas, pero sí la primera que llega a la Nueva Generación. En este juego nos encontramos así con una competición de vehículos todoterreno que se desarrolla a lo largo de los recorridos más sinuosos, imposibles y accidentados que os podáis imaginar.

El gran mérito de este compacto se encuentra en que se ha conseguido simular el movimiento y el estilo de conducción de estos auténticos monstruos de la carretera con bastante fidelidad y resulta sorprendente

ver cómo estos 4x4 de grandes ruedas se suben por las rocas, derrapan en la nieve o incluso vuelcan de forma bastante realista. Todo ello se ha conseguido gracias a un trabajo técnico notable donde destaca el movimiento sobre los diseños de los coches y escenarios (demasiado sosos y repetitivos estos últimos).

«Hardcore 4x4» presenta, además, un menú

de opciones bastante aceptable que ofrece tres modos de juego (Campeonato, Time Trial y Carrera), varios coches y circuitos a elegir y un correcto repertorio de opciones para configurar las características de los coches y los recorridos. Pero también es cierto que se echan en falta en este menú

algunas opciones importantes, (como, por ejemplo, un modo para dos jugadores o más posibilidades de competición).

El particular estilo de este juego consigue que las carreras resulten interesantes, variadas y divertidas. Y aunque a veces es más difícil encontrar la pista que derrotar a los rivales y en ocasiones se crea cierta confusión en la pantalla, en general no defraudará a los aficionados a este tipo de vehículos.

Mmanuel del Campo





Existen seis circuitos que nos invitan a correr sobre otros tantos tipos de suelo diferentes: hielo, piedras, carreteras de montaña, pistas de arena... La elección del vehículo que mejor se adapte al terreno resultará muy importante.



Gremlin presenta una oferta atractiva y diferente en cuanto a juegos de coches. Los siempre atractivos 4 x 4 son sus protagonistas.



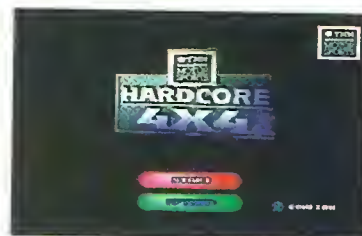
Una de las características más destacadas de estas carreras es que deberemos competir bajo todo tipo de condiciones climatológicas: lluvia, nieve, niebla... Además podremos elegir entre tres momentos del día: mañana, anochecer o noche cerrada.

Cuestión de gustos

En este cuadro podréis modificar varios aspectos, como el tipo de competición, vehículo (entre 6), circuito (también entre 6), nivel de dificultad, cambio manual o automático y condiciones climatológicas.



Consola: _____ PLAYSTATION
 Tipo: _____ VELOCIDAD
 Compañía: _____ GREMLIN
 Programación: _____ GREMLIN
 Nº de jugadores: _____ 1
 Nº de fases: _____ CAMPEONATOS
 Niveles de dificultad: _____ 3
 Memoria: _____ CD ROM



GRÁFICOS: _____ 85
 Destaco el gran movimiento de los vehículos. Los diseños de los coches y circuitos son algo más discretos.

SONIDO: _____ 86
 Los efectos de sonido no son muy variados, pero simulan bien los ruidos que emiten estos coches.

JUGABILIDAD: _____ 84
 Su estilo de conducción es sencillo y divertido, muy en la línea de los grandes arcades. A veces cuesta seguir el recorrido de los circuitos.

DIVERSION: _____ 83
 El juego resulta muy divertido, pero no apasionante. Se echan de menos más modos de competición.

VALORACIÓN: _____ 83
 Este juego despliega muy buenos sensaciones al principio y sin duda puede ser considerado como un buen juego de coches. Lo que ocurre es que al cabo de unas portadas te das cuenta de que le falta "algo" y que se ha quedado un poco corto en algunos aspectos. Su propuesta es original y está llevada a lo pontalla con muy buen criterio, simulando con realismo el estilo y los movimientos de estos impresionantes vehículos, pero estas virtudes no alcanzan en su conjunto en nivel de los mejores juegos del género.

Aún así, si te atrae este tipo de carreras, seguro que disfrutarás bastante con este juego.

RANKING:

F-1

Destruction Derby 2

Hardcore 4x4

Novedades

Mega Drive



Military



Guerras de "correr" por CASA

Codemasters sigue estrujando su brillante idea de la velocidad miniaturizada con una nueva entrega de su clásico. En esta ocasión, y siguiendo la filosofía de sus juguetes homónimos, los Micromachines se han "especializado" mostrándonos su faceta más guerrera, es decir, que los diez vehículos que participan en las carreras son representaciones a escala de vehículos militares. De esta forma, para ganar no nos bastará con ser hábiles conductores, sino que además deberemos tener una afinada puntería. Carros de combate, cazas, helicópteros, jeeps, lanchas rápidas y hasta aviones a reacción se convierten así en especialísimos bólidos armados y peligrosos.

Lo cierto es que la idea general del juego no difiere mucho de la de anteriores entregas de «Micromachines», aunque lo que sí se ha hecho ha sido mejorar notablemente los escenarios colocando más obstáculos y añadirle a todos los vehículos la posibilidad (casi necesidad) de disparar.

Además, como es habitual en los cartuchos de Codemasters, «Micromachines Military» va equipado con un J-Card que permite la conexión de cuatro pads de control sin necesidad de adaptador. Pero si contamos con el susodicho adaptador podremos conectarlo también, ampliando así el número de participantes a 8, cifra que puede llegar a 16 si se juega con el mando compartido.

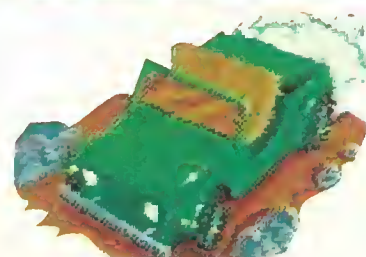
Esta peculiaridad tiene una gran importancia, ya que las modalidades de juego variarán en función del número de participantes. Las carreras puras, es decir, las que nos obligan a llegar entre los dos primeros tras tres vueltas, sólo tendrán lugar para un jugador, mientras que si juegan varios lo importante será sacar de la pantalla a nuestros rivales para apuntarnos un tanto.

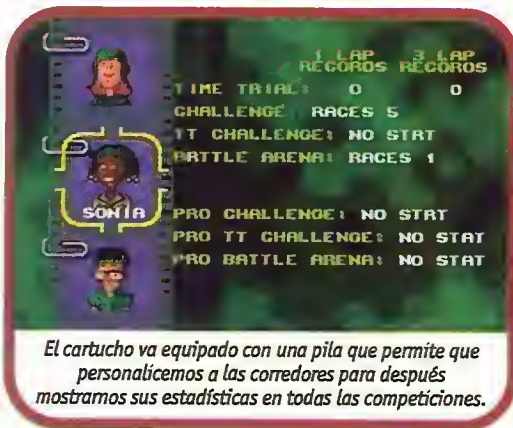
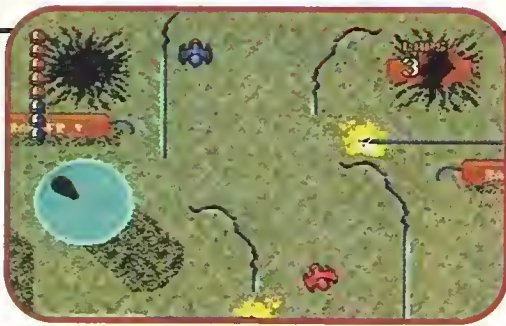
Por todo ello esta secuela de «Micromachines» es un cartucho tan divertido como siempre pero que presenta una gran variedad de retos que te permitirán disfrutar tanto solo como en compañía de hasta 15 amigos.

✍️ Sonia Herranz



Los circuitos realizados o base de todo tipo de objetos domésticos siguen siendo lo base fundamental del juego, aunque han sido ligeramente mejorados por lo ocasión.

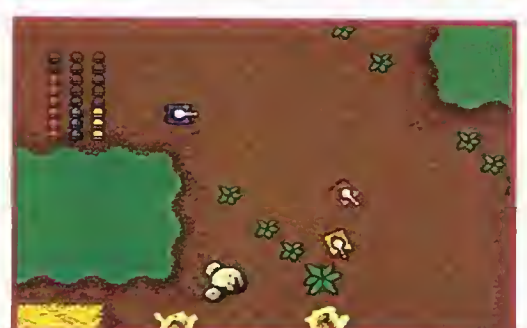




El cartucho va equipado con una pila que permite que personalizemos a los corredores para después mostramos sus estadísticas en todas las competiciones.



Si samas capaces de completar la primera vuelta permaneciendo en cabeza la mayor parte del recorrido, ganaremos la carrera automáticamente, es la "Super Lap".



Cuanda campite más de un jugador, el asunto consiste en sacar de la pantalla a todas las rivales. Esta modalidad también puede jugarse par equipos.

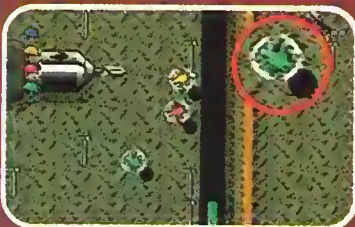
Los Micromachines se han vuelto muy guerreros: ahora, además de correr como locos, disparan a sus contrincantes.



Estas son sus armas

A lo largo del juego se nos obligará a correr con todos y cada uno de los 10 vehículos militares disponibles, los cuales presentan entre sí grandes diferencias de comportamiento y control.

Por lo tanto será imprescindible que lleguemos a dominarlos a todos si queremos conseguir ganar este peculiar guerra.



HELICOPTERO: Muy sensible a los cambios de dirección. Al chocar o ser disparado empieza a rebotar y es difícil recuperar su control.



JEEP: Es capaz de atravesar casi cualquier terreno, pero es muy vulnerable a los disparos y se descontrola con facilidad.



REACTOR: Mantiene una velocidad constante que no depende del acelerador. Tener buenos reflejos es lo más importante.



SKIDOO: La nieve no es la mejor pista para correr, aún ni en motos preparadas. Los cambios bruscos de dirección son fatales.



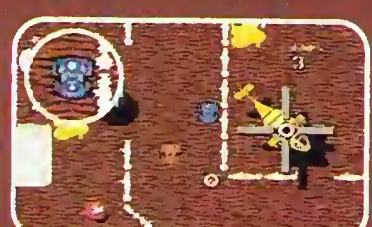
TANQUE: Es el más seguro y fiable de todos los vehículos, además sus disparos resultan de gran eficacia contra los rivales.



TANQUETA: Acelera rápida y se controla bastante bien. Al recibir un impacto apenas lo acusa, sólo se descoloca ligeramente.



SUPPLYTRUCK: Estos camiones son bastante sencillos de controlar y llevan una velocidad adecuada. Los más equilibrados.



WARRIOR: Es veloz, resistente y de gran potencia de disparo. Si dejamos que se embale en exceso, resulta difícil frenarle.

«Micromachines Military» nos ofrece 10 vehículos militares diferentes que correrán en otros tantos circuitos. Además, en el juego podrán participar hasta 16 jugadores a la vez.

La madre de todas las batallas

Este divertido modo de juego nos empuja a defender un territorio contra cualquier incursión enemiga. Mientras pugnamos por echar o todo el que corro por el campo de botollo, debemos evitar ser nosotros los expulsados. Hoy terrenos poro todos los vehículos.



Las variapintas abstráculas que van desde fuentes a mecheras hasta taladradoras a peces, datan de gran encanta y simpatía a este juego.



Junto a los modos de juego normales hay otros con el ante título de "Pro". En realidad representan un nuevo modo de dificultad con circuitos mucho más difíciles y enrevesados.

Consola: _____ MEGA DRIVE
Tipo: _____ VELOCIDAD
Compañía: _____ CODEMASTERS
Programación: _____ SUPERSONIC SOFT.
Nº de jugadores: _____ DE 1 A 16
Nº de fases: _____ 10 VEHÍCULOS
Niveles de dificultad: _____ 2
Memoria: _____ 16 MEGAS



GRÁFICOS: _____ 90

Aunque mantienen la estética de siempre, no deja de asombrar la cantidad de detalles que muestran. A diferencia de «Micromachines 96», aquí na puedes editar tus propias circuitas.

SONIDO: _____ 87

Las simpaticísimas efectas sanaras están muy bien conseguidas, aunque la banda sanara peca de repetitiva.

JUGABILIDAD: _____ 91

Na es fácil cantralar a estas rápidas báldas, pera cuanda se lagra se cansiguen velocidades de vértiga.

DIVERSIÓN: _____ 93

Resulta un juego tremendamente simpática y divertida. Además pasee una larga vida y el hecha de pader jugar hasta 16 jugadores es una pasada.

VALORACIÓN: _____ 92

Este título se podría consideror como uno "renovación" de los onteriores entregos de «Micromachines» en lo medido que introduce lo interesonte novedod del "opunten-fuego" y oñode inesperodos modos de juego como el de lo eliminación de los rívoles. Por otro lodo, se montienen lo filosofío de lo sogo, ofreciendo coreros frenéticos y tremendamente divertidos que tienen lugar en los consobidos circuitos domésticos. Un juego muy recomendoble tonto poro los fons de lo serie como poro los que lo desconozcon y busquen un juego trepidonte.

RANKING:
Micromachines Military

Micromachines 96

Super Skidmarks



LOS MAYORES ÉXITOS
DE LA ANIMACIÓN JAPONESA.

LA SERIE

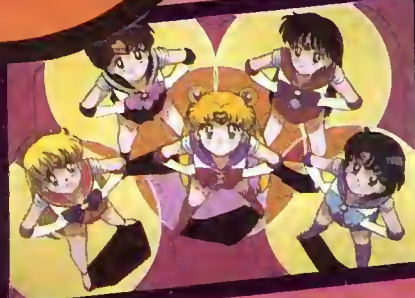


STREET FIGHTER II



SAILOR MOON

LA PELÍCULA



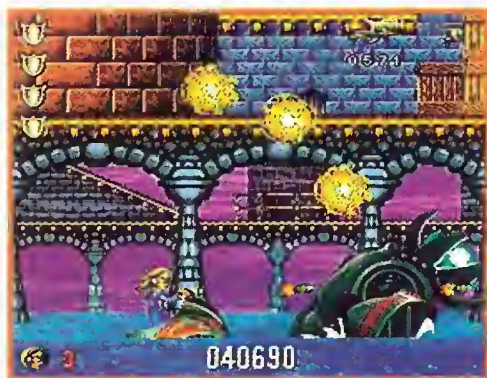
Validarme/Original/Copia

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Le Ciel, 76 torre - 08028 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 49 - Fax (93) 219 10 17 - Internet: <http://www.mangafilms.es>





REALM



Si decimos que «Realm» sigue la línea de «Megaman», os podréis hacer una idea bastante aproximada de lo que nos ofrece este juego de Titus: plataformas y "shoot 'em up", grandes enemigos y enormes jefes finales, diversas armas y ambiente metálico y futurista... Como veis, algo muy parecido al título de Capcom en su concepto, aunque diferente en su plasmación final.

Pese al atractivo

innato que ofrece el género, «Realm» es un juego de apariencia a veces un poco "anticuada" y en el que se hace notar el escaso número de megas utilizados. Gráficamente está bien realizado, -con enemigos finales realmente gigantescos-, pero lo cierto es que los escenarios dan la sensación de haber sido recorridos ya en otros juegos. El personaje

protagonista, por su parte, tampoco hace gala de unas animaciones excesivamente vistosas y se limita a correr y saltar, manejando con soltura, ahora sí, el brazo de la pistola.

Claro que el hecho de que el juego no use tecnología punta no significa que no resulte entretenido. De hecho, tiene la gracia y los alicientes de cualquier "shoot 'em up": se deja jugar y consigue incitarnos a continuar, gracias sobre todo a que presenta una relativa

variedad de acciones en las diferentes fases.

«Realm» se divide en cinco grandes fases que culminan con la aparición de un enorme enemigo final. Por medio hay que recorrer sencillos mapeados multidireccionales acabando con todos los enemigos que nos salgan al paso. Generalmente, dentro de cada fase podremos encontrar de dos a tres monstruos que asustan por sus sobradas dimensiones y poder de

ataque. Además, encontraremos diferentes items que nos permitirán cambiar de arma aumentando así nuestro poder de ataque. De todos modos no os confiéis, porque «Realm» no es precisamente fácil y puede llegar a resultar hasta desesperante en ciertos pasajes.

Para terminar, lo mejor es recordaros la esencia del juego: divertir sin gastar memoria en alardes gráficos. Correcto y entretenido sin más pretensiones.

Sonia Herranz

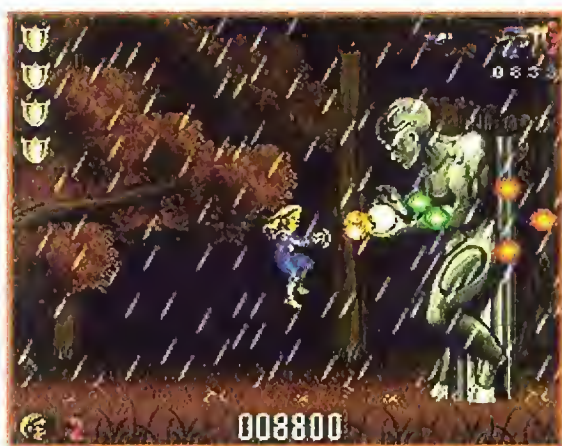
REALMente entretenido



Uno de los puntos fuertes de este título es el colorido de los escenarios. Aunque técnicamente no aporta nada especial, lo cierto es que su apartado gráfico cumple con corrección y posee algunos detalles impactantes.



En este cortucha se cambian los plataformas y las disparas para ofrecer un juego dinámica y de desarrollo simple, pero que a nivel gráfico se ha quedado algo anticuada.



Hasta Super Nintendo llega un "shoot'em up" de ameno desarrollo pero que no aporta nada nuevo al género.



Lo mayorio de los enemigos del juego son criaturas enarres que preporan el comina hacia las outénticas jefes finales, más grandes y bostante más peligrosas.



Estos cristales de roca dejarán caer municiones, escudas y hasta vidas extra si disparamas sobre ellas. Suelen estar situadas antes y después de zonas especialmente difíciles.

Para armarla

Pademas llevar das tipos de armas y alternarlas en cuolquier momento. Sin emborga, se nos afrecherà la pasibilidad de encantrar hasta seis armas diferentes. Eso sí, cuanda cojomos uno nueva perderemos una de las que transportemos.



Consola: **SUPER NINTENDO**
 Tipo: **SHOOT'EM UP**
 Compañía: **TITUS**
 Programación: **FLAIR SOFTWARE**
 Nº de jugadores: **1**
 Nº de fases: **5**
 Niveles de dificultad: **3**
 Memoria: **8 MEGAS**



GRÁFICOS: **79**
 Carrectos y con un scrall suave. Destoco el gran tamaño de los enemigos finoles.

SONIDO: **78**
 Lo bondo sanara es cañera y marchosa y las efectas sonaras apropiadas y suficientemente variadas.

JUGABILIDAD: **80**
 Bostante fácil de manejar, ounque también es verdad que no hoy muchas ociones o realizar. Se mueve la bostonte bien cama para dejar jugar sin problemas.

DIVERSIÓN: **80**
 Resulta entretenida y añade elementos nuevos en cada fose, la que ayuda a mantener un interés constante.

VALORACIÓN: **80**
 «Realm» es un juega aceptable, muy entretenido, pera que está lejos de ser un gran "shaot'em up", ya que adolece de ciertos carencias técnicos como lo folto de espectacularidad en los escenorias a lo "justito" onimación del protagonista.

En general resulta un cortucho que se deja jugar con facilidad y que llega incluso o ofrecer alguna que atra sarpresa ogrodoble y, ounque cama diga, no es un crack, tampaco se le puede negar un cierta encanto. Disfrutorán con él los seguidores de las "shaot'em up" can plotoformas que no pangon demosiados exigencias en las oportodos técnicos.

RANKING:
 Megaman X3

Realm

Boogerman



Hasta Mega Drive ha llegado también el largo brazo de «Ultimate Mortal Kombat 3».

Igual que hizo hace unas semanas en Super Nintendo, este título demuestra hasta dónde pueden llegar los señores de Williams a la hora de revalorizar su genial saga. Y es que la promesa que Acclaim pregonaba en su publicidad, “¡El definitivo!”, resulta totalmente cierta.

En este cartucho se ha incluido

la más alta cifra de luchadores vista nunca en Mega Drive, dato que arrastra como consecuencia la inclusión de 46 fatalities, (dos por personaje), 23 brutalities, 23 friendships y 23 babalities. Y esto sin contar con las sorpresas, que, como siempre, nos tienen preparados los programadores.

Como ya sabéis, los personajes que toman parte en este esotérico combate son un “remix” de los luchadores de las

tres anteriores entregas, acompañados por algunos personajes secretos. Para la ocasión se han buscado también los escenarios más sobrecogedores de toda la serie y las melodías más conocidas.

El juego nos ofrece diversos modos que van desde el típico modo historia, -con cuatro columnas de resistencia para elegir-, al novedoso dos contra dos (alternativamente), pasando por el torneo de eliminatorias. En cualquiera de estas modalidades vamos a encontrar toda la “emoción” de anteriores entregas y podremos disfrutar de un manejo ligeramente más sencillo, dentro de la inherente

complicación de la serie «MK».

Como podéis observar, la mayor virtud de esta nueva entrega es el hecho de ser la más completa, por lo que sería difícil matizar hasta qué punto puede merecer la pena comprar «Ultimate Mortal Kombat 3». Y es que las diferencias entre los juegos, aunque cuantiosas no son substanciales. Por tanto diremos, simplemente, que estamos ante el mejor «Mortal Kombat» de la historia, ahora bien, el interés del juego dependerá de cada cual.

✍️ Sonia Herránz



Sea cual sea la torre de luchadores que elijamos, -recordad que hay 23 luchadores a elegir de entrada-, justa antes de llegar al final nos encontraremos con esta “E” que nos obligará a luchar contra dos enemigos de manera consecutiva. Es decir, con tan sólo una barra de energía deberemos agotar a dos contrincantes.

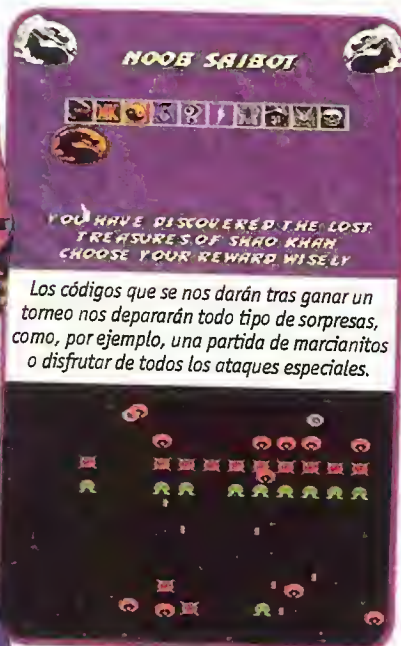


El «Mortal Kombat» más completo, el mejor de la serie, llega también, -por supuesto-, hasta la 16 bits de Sega.



¡Qué fatalidad!

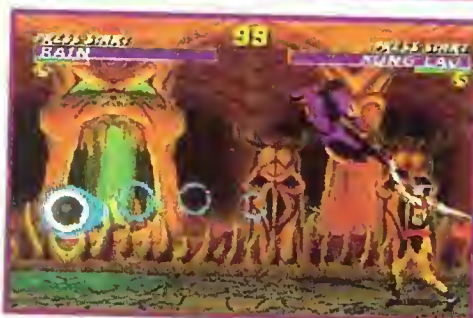
Sin sus controvertidos "fatolities", su ración de cosquería y el humar negro de algunas de sus galpes, «Mortal Kombat» no serío el misma. Esta última entrega na se va a quedar precisamente folto de todos estas "ingredientes", ounque el mada Gare puede



Los códigos que se nos darán tras ganar un torneo nos depararán todo tipo de sorpresas, como, por ejemplo, una partida de marcianitos o disfrutar de todos los ataques especiales.



Los ousencia más destocable es lo de los "animalities". Para suovizar la cuestión se han oñodido los "Brutolities" que consisten en pegar al rival hosto hocerlo explotar.



Consola: _____ MEGA DRIVE
Tipo: _____ LUCHA
Compañía: _____ ACCLAIM
Programación: _____ WILLIAMS
No de jugadores: _____ DE 1 A 8
No de fases: _____ 23 LUCHADORES
Niveles de dificultad: _____ 5
Memoria: _____ 32 MEGAS



GRÁFICOS: _____ 92

Los escenarios resulton, salvo honrosas excepciones, algo simplotes. Resolto la gran animoción y velocidad de los luchadores.

SONIDO: _____ 89

Flojeo un poco con respecto o otros apartados del juego, pero no deo de ser el mismo acompañamiento de siempre, con su especial contundencia.

JUGABILIDAD: _____ 91

Es un juego rápido y de continuas alternativos y además es más sencillo de manejar que otros de la serie. Eso sí, como todo «MK» tiene su complicación en los ataques finales.

DIVERSIÓN: _____ 90

Son tantos personajes que será tarea de meses estrujar los posibilidades de todos. Lo malo es su parecido con la anterior versión.

VALORACIÓN: _____ 90

Si te gusto lo lucha más duro y na tienes «MK3», na dudes en hacerte con este nueva episodio del tarneo OutWorld. Si, por el controrio, disfrutas yo de otras entregas y na eres un incandicianal de la saga, puede que na encuentres este título tan irresistible: a pesar de que este cortucho es el mejor de la serie, el más completo, (mayar número de luchadores y de golpes), peca de folto de ariginalidad.

Lo último y más interesante apcián pora afrantor combates "extremas" en Mega Drive está servida.

RANKING:
Ultimate Mortal Kombat 3

Virtua Fighter

Mortal Kombat 3

¡Entró, entró!

Tennis

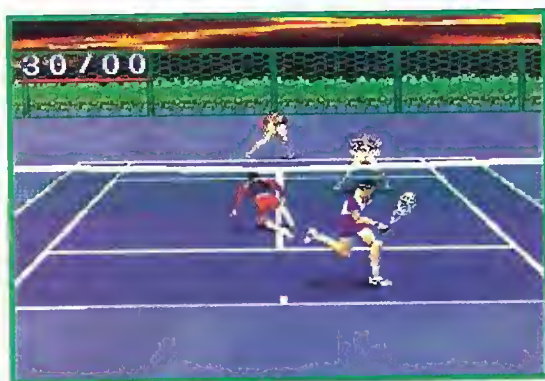


Pocos meses después de presentar este juego en Saturn, Acclaim ha decidido traspasarlo a PlayStation, aunque con diferente equipo de programación. Si recordáis aquella review, os sonará que se trata de un juego de tenis bastante interesante que, sin muchos alardes, es capaz de ofrecer un grado de diversión más que notable. Esta nueva versión para PSX apenas varía ese planteamiento: el mismo apartado gráfico (protagonizado por los polígonos y las perspectivas múltiples), casi idéntico repertorio de opciones (con algún modo de juego menos), y un estilo sencillo y directo de jugar al tenis, que apenas propone posibilidades al jugador, pero que es capaz de divertir a todo tipo de usuarios.



Aquí no hallaréis jugadores reales, ni canchas conocidas, y tan solo contaréis con una opción para jugar partidos de exhibición y otra para participar en torneos. Sin embargo, este juego consigue entretener casi desde el primer saque, no es difícil hacerse con él y cuenta con la siempre atractiva opción para cuatro jugadores. El movimiento de la bola y los jugadores no es muy real, pero es fácil familiarizarse con él.

Estamos, en definitiva, ante un buen juego de tenis, entretenido y agradable, aunque con muchas carencias en cuanto a opciones y posibilidades. Una buena alternativa de todos modos para los que no quieran enfrentarse al extraordinario pero duro «Sampras Extreme Tennis».



Un buen simulador de tenis. Atractiva y fácil de jugar y que ofrece, además, una opción para cuatro jugadores simultáneas.



PlayStation
Acclaim 84

Crimewave

Una nueva oleada de crímenes



Acabar con el crimen que asola una ciudad usando para ello un coche armado hasta los faros siempre resulta un reto interesante. Al menos eso es lo que ha debido pensar Eidos al hacer este juego, y nosotros habríamos estado de acuerdo con ellos si al probar este arcade de disparos no nos hubiésemos topado con algunos defectos importantes. Los más evidentes son un control perezoso y un campo de visión limitado que perjudican seriamente la jugabilidad y que contrarrestan todos los puntos ganados con otros factores, especialmente a nivel gráfico.

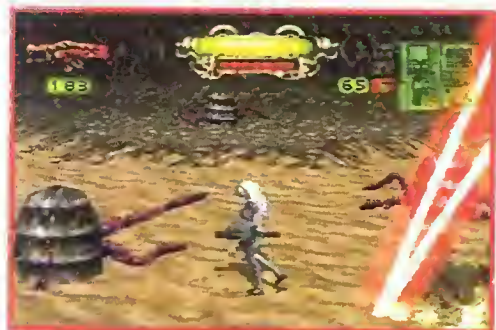


Estamos ante un juego atractivo y entretenido, pero que peca de algunas irregularidades en el control.



STEEL HARBINGER

Contra una nueva invasión alienígena



A los recientes «Bedlam», «Project Overkill» o «Crusader no remorse», se les une este «Steel Harbinger», una terrorífica historia sobre una invasión alienígena inspirada descaradamente en la trilogía de «Alien». Aquí también encontramos unos extraterrestres que, introduciéndose en el cuerpo de los seres vivos, los convierten en

malvados asesinos al servicio de sus conquistadoras ambiciones. La acción se sitúa en plena invasión, con los extraterrestres esparcidos por toda USA, y la protagonista es una dama mitad humana, mitad robot, que campa semidesnuda por las ciudades desoladas aniquilando aliens a ritmo trepidante. La labor del jugador consiste en controlar a este señorita a través de extensos

mapeados presentados en perspectiva isométrica con el fin de acabar con los invasores.

El juego combina perfectamente la acción, -los disparos de la protagonista-, con algunos elementos estratégicos, representados por la variedad y la cantidad limitada de armas, los items o los objetivos escondidos. Nada menos que 30 minutos de imágenes de vídeo se intercalan

entre el maremagnum de sprites renderizados que configuran todas las formas del juego.

Un entretenimiento más que aceptable, con algunos detalles argumentales impagables.



Black Dawn

Cielos peligrosos



En este juego se mezclan los géneros de la simulación aérea y el arcade, dando como fruto un juego correcto pero que no destaca especialmente en ningún aspecto.



Concebido a medio camino entre el arcade y la simulación aérea, este juego de Virgin consigue satisfacer por igual a los aficionados de estos 2 géneros, aunque los más exigentes pilotos pueden encontrar demasiado "light" las emociones que ofrece. No hay que achacar este "error"

a una realización descuidada. Se trata más bien del deseo de acercar el complicado mundo de los simuladores al resto de mortales que hasta ahora no se habían atrevido con ello. El intento no es del todo perfecto ya que el control es demasiado complicado, pero la mecánica de

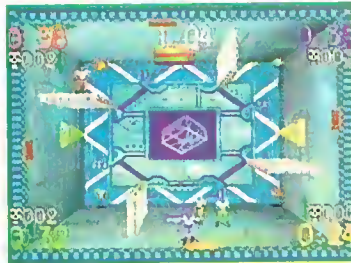
juego es mucho más trepidante de lo que se exige a un simulador, llegando a enganchar rápidamente.

Como experimento no ha quedado mal pero existen muy buenas alternativas en el mercado tanto de simulación como de arcades de vuelo.



Blast CHAMBER

Atentos a la cámara



Estamos ante un juego que pretende ser a las 32 bits lo que la saga «Bomberman» a las 16. Una mecánica simple consistente en recoger estrellas en un escenario que gira sobre sí mismo, 4 jugadores simultáneos y un montón de escenarios (cámaras, salas o como queráis llamarlas) son sus armas.

Desgraciadamente el pequeño tamaño de los participantes hace que las primeras partidas se conviertan en un caos donde

cuesta bastante enterarse de lo que ocurre.

Superados estos primeros momentos de desconcierto, y rodeándose de 3 amigos, este juego puede llegar a entretener.

Un título curioso.



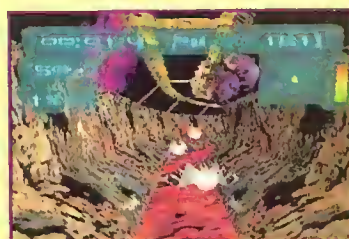
StarWinder

De profesión "sus carreras"

La reacción inmediata tras probar este título es compararlo rápidamente con «Wipeout». Tanto por aspecto como por sistema de juego, (carreras espaciales donde todo vale) «Starwinder» podría ser definido sin problemas como un "imitador". Sin embargo,

además de su falta de originalidad, ni los gráficos ni la jugabilidad alcanzan las cotas de su "maestro", dando como resultado un juego muy limitado.

No es un mal juego, pero tampoco aporta nada a un género tan exigente como el de la velocidad.



X-COM

Terror from the deep

Peligro submarino



Complicados pones de control como éste son una constante en un juego reservado sólo para los genuinos amantes de la estrategia. Al menos, están en castellano.

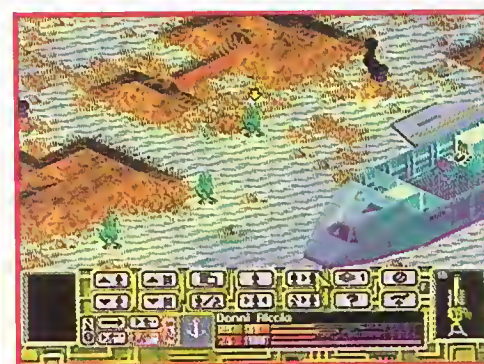


Parecía que tras echarles del suelo terrestre se acabaría el problema, pero los alienígenas no se rinden y vuelven a amenazar el planeta en «X-COM. Terror From The Deep».

Estos inteligentes marcianos, viendo que en tierra no tenían mucho que hacer se atreven ahora a plantarnos cara desde el fondo del mar con un nuevo repertorio de armas submarinas.

Vuestro papel en este compacto seguirá siendo el de pacificadores del universo y contaréis para ello con un entorno de juego prácticamente igual al de la primera entrega de este título, «X-Com Enemy Unknown». Algunas mejoras gráficas, unos escenarios acuáticos, algunas órdenes nuevas en los menús y unas bases adaptadas al medio serán las únicas novedades de este genial representante de la estrategia consolera.

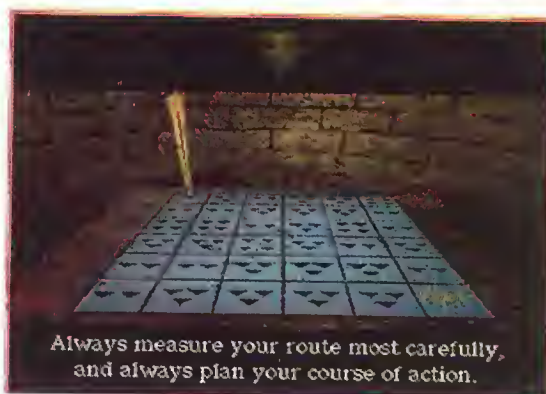
Si os gustó la primera parte, esta seguro que también os molará.



Al parecer la anterior entrega de este título posó desapercibida por el mercado. Una pena, porque tanto aquel juego como éste poseen una gran calidad.

Jewels of the Oracle

Una comida de coco



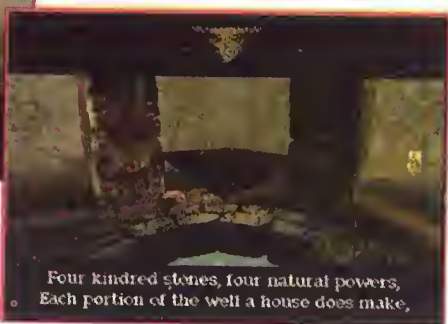
Pese a haber debutado en Saturn con un título tan famoso como «Myst», las aventuras gráficas puras y duras, tan de moda en PC, no acaban de cuajar en las consolas. Sus preciosos (pero estáticos) gráficos y su falta de acción, (tan buscada por los consoleros y que aquí se limita a mover un puntero por la pantalla), hace de este género uno de los grandes ausentes del mercado.

«Jewels of Oracle» hace suyas todas las características de este tipo de juegos y nos propone una aventura que por ambiente podría estar sacada de una película de Indiana Jones, pero que por contenido parece tener detrás al mismísimo Ocón De Oro. Dicho de otra forma, tras su impresionante

aspecto repleto de escenarios renderizados este juego se compone básicamente de 24 problemas de lógica del tipo "trasladar piezas blancas a posición B sin pisar casillas negras", "reconstruir puzzles", "encontrar la salida al laberinto"... que se unen bajo un poco sólido argumento aventurero.

A este nivel, el juego cumple con su objetivo y se convierte en un título que atraparà a ese grupo de usuarios empeñados más en poner a prueba sus neuronas que en castigar el pad.

Un compacto destinado especialmente a los empollones de la clase. Que, además, tengan nociones de inglés.



Esta aventura transcurre en el interior de una pirámide, la cual sirve casi únicamente como excusa para ofrecernos un mantón de pruebas de inteligencia difíciles de resolver.

NASCAR Racing

Carreras de serie "B"



Técnicamente, este juego parece pertenecer a otra época. Los diseños de coches y circuitos resultan forzados, las texturas brillan por su ausencia, y la sensación de velocidad es mínima.

Al menos cuenta con un repertorio de opciones muy completo, incluyendo configuración mecánica, un amplio número de circuitos y varios modos de competición.

Aún así, no deja de ser un título menor, incapaz de hacer frente a cualquiera de los monstruos de este género, que cuenta ya con numerosas obras maestras.





Christmas NIGHTS™

into dreams...

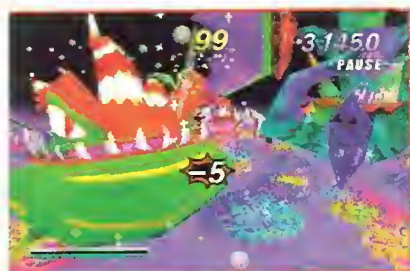
Un regalo por Navidad

En estos días os encontraréis con la agradable sorpresa de que en algunos comercios (no en todos), os regalarán un CD llamado «Christmas NiGHTS» al comprar una Saturn o algún juego para Saturn, dependiendo de la oferta que tenga la tienda. Este juego no sale a la venta como tal y consiste en un nivel de «NiGHTS» ambientado en la Navidad y plagado de felicitaciones navideñas y alguna que otra sorpresa.

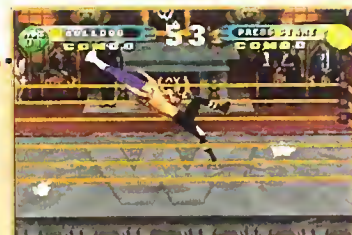
Igual que en el juego original, podremos controlar a Claris o a Elliot, pero sólo jugaremos en una fase con un único enemigo final. Cada vez que la completemos accederemos a un juego de hacer parejas, en el que se nos permitirá efectuar un número determinado de movimientos en función de la puntuación lograda. Cada pareja que logremos encontrar nos permitirá acceder a una serie de imágenes que pueden ser una exposición de productos Nights, un modo karaoke...

La peculiaridad más destacable de este compacto será el uso de un calendario "inteligente" que detectará la fecha del año en la que estamos jugando y adaptará sus gráficos a la situación.

Veraniego, invernal o navideño, con este regalo disfrutarán a tope los seguidores de NiGHTS. Seguro.



El paisaje se valorará totalmente navideña cuando juguemos en las fechas adecuadas.

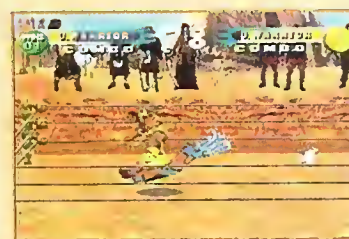


WWF in your house

Lucha libre americana

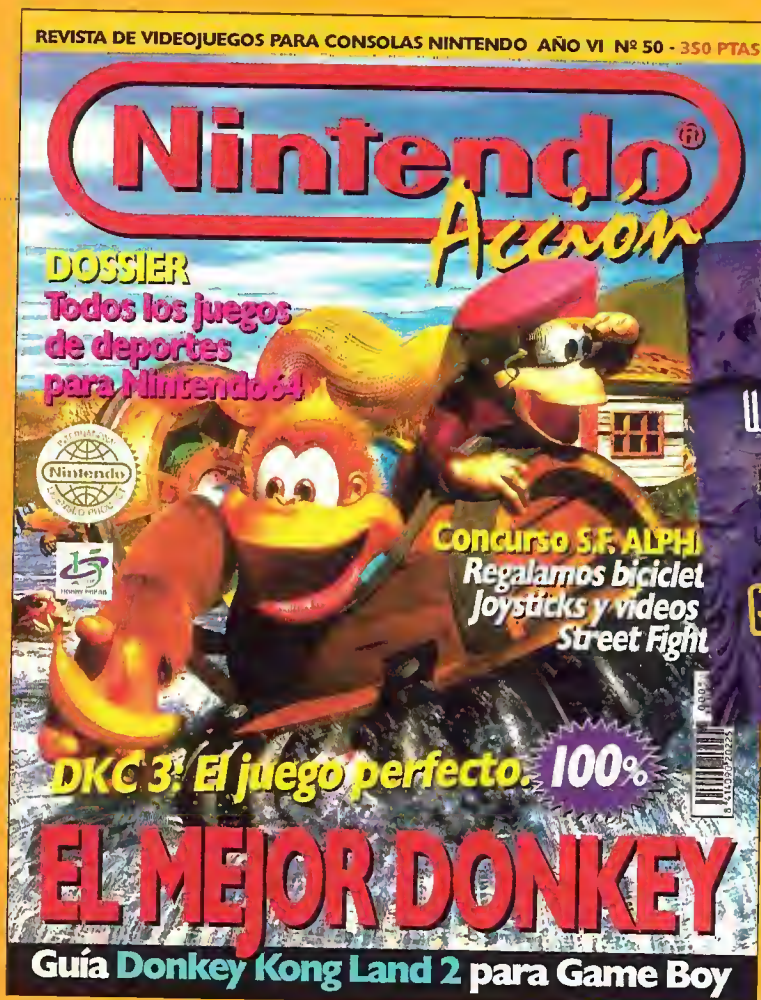
Acclaim vuelve a la carga con un nuevo juego que representa este curioso "deporte".

Una vez más nos encontramos ante los eternos protagonistas del Wrestling, nuevamente digitalizados, pero incomprensiblemente reducidos. Sus movimientos siguen siendo algo torpes, aunque se han incluido nuevos golpes y magias de todo tipo para darle un aire más espectacular al asunto. Técnicamente es un juego muy discreto, aunque puede llegar a divertir en el modo de cuatro jugadores... echándole un poco de ganas al asunto.



Te presentamos nuestra nueva

Campaña 3x1



Con el número de enero, llévate un **vídeo** con las novedades de Nintendo y una **guía de movimientos** de UMK3.

EN EL NÚMERO 50 DE NINTENDO ACCIÓN ENCONTRARÁS:

- REPORTEJE EXHAUSTIVO CON LOS JUEGOS DEPORTIVOS QUE VIENEN PARA N64.
- REVIEWS EN PROFUNDIDAD DE SF ALPHA2, TINTÍN Y EL TEMPLO DEL SOL, NBA LIVE97...
- DKC3: UN INCREÍBLE DESPLIEGUE SOBRE EL JUEGO DE MODA, INCLUIDO UN PEDAZO DE POSTER.
- GUÍAS PARA DESCUBRIR LOS SECRETO DE DKL2 (GB), BREATH OF FIRE II Y URBAN STRIKE (GB).
- TRUCOS PARA MARIO KART, TETRIS BLAST, YOSHI'S ISLAND, SPIROU, TINTÍN EN EL TÍBET...

En el vídeo titulado Alto Riesgo, Nintendo España da a conocer los lanzamientos para esta campaña en Super Nintendo y Game Boy. También informa de las promociones que se están llevando a cabo y, cómo no, incluye las imágenes más alucinantes de los títulos de Nintendo64 que están a punto de aparecer. Todo ello en más de 40 minutos de altísima emoción.

La guía de UMK3 contiene 28 páginas de fatalities, secretos y trucos para cada uno de los 23 luchadores del juego de Acclaim. Si no queréis que os casquen, no paséis de este documento único.



Ya a la venta en tu quiosco

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
 C/ De los Ciruelos, 4.
 28700 S.S. De los Reyes.
 (Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Grabar en vídeo.

Hola Yen, me llamo Albert y me gustaría saber algunas cosas de la consola PlayStation:

1- ¿Es posible conectar la PlayStation con un vídeo para grabar partidas, intros, combates, etc...?

Clara que sí. Basto con que conectes el euroconectar de lo cansolo al vídea, pangas éste en el canol

odecuodo y le des al "Rec".

2- ¿Saldrán para PlayStation «Dune», «Command & Conquer», «X-wing», «Shadows of the Empire», «Tie Fighter», «Duke Nukem» o «Quake»?

Por la que veo eres un seguidor de Star Wars y un enterodo del mundo PC. «Dune» no saldrá, pera «Command & Conquers» vo camentodo en este mismo número. Sabre «Duke Nukem» y «Quoke» sóla te puedo decir que GT Interactive cuento con ellos paro este nuevo año. También se espero en breve «Shadows of the Empire» y «Rebel Assault 2», este última te lo añoda de mi cosecha, parque de las otras dos tadavía na se ha dicho nodo.

Albert Solanas (Barcelona)

Tener una Saturn y una PlayStation.

Hola Yen, tengo unas preguntas que me gustaría que contestaras:

1- ¿Puedo jugar en mi Saturn sin pila de litio?

Sí, pero na te graborá los portidos y coda vez que lo enciendos tendrós que ajustar le relaj, la fecha y el idioma. Un rallo. Además, no

cuesto nada ponerlo.

2- En el «Dragon Ball Legend», ¿cómo se hacen las magias?

Autamáticamente. Cuanda la barra de pader se deconta o fovar de uno de los grupos, el luchador seleccionodo de ese equipo reolizo uno mogio por iniciotivo propio. El jugador no tiene que hacer nado.

3- ¿Cuándo saldrá a la venta ese tal «Sonic Fighters»? ¿Saldrá en España?

Porece ser que el juego no ha resultado tan brillante como Sega esperobo y el proyecta se ha oparcodo. Ho salido de los listos de lanzomientas y puede que indefinidamente.

4- ¿Qué juego es mejor «Night Warriors» o «Guardian Heroes»?

Son diferentes. El «Night Warriors» de Copcom es un juega de lucho al más pura estilo «Street Fighter», mientras que «Guordian Heroes» es un "beat'em up" al que se le quiso dor tintes roleros y en el que se pueden elegir vorios persanajes, tienes puntas de magia, de vido, etc... Depende básicamente del género que más te guste, aunque técnicamente me quedo can «Night Worriars».

5- ¿Crees que merece la pena comprarse una PlayStation tendiendo una Saturn?

¿Par qué no? Hay muchas juegos que na



están en las farmacias y que merece la pena tener. Además, por tu pregunta deduzco que no tienes muchos problemas económicos, así que... adelante.

The Guerrer of Sega (Tarragona)

El precio de Nintendo64

Hola Yen, ¿cómo estás? Yo muy bien esperando que llegue la N64. Tengo unas preguntas sobre ella y son estas:

1- ¿Cuánto valdrán aproximadamente la Nintendo 64 y sus juegos?

Según ha anunciado Nintendo España, la consola costará 34.990 pts y los juegos 9990 pts. Pero habrá que esperar a Marza para comprarla.

2- ¿Se sabe ya de algún juego de N64 en el que se puedan jugar cuatro a la vez? ¿Qué juegos de fútbol hay, pueden jugar cuatro?

«Mario Kart 64» tiene esta opción. Luego se habla de que la tengan todas las departivas como «FIFA Soccer» a «International Superstar Soccer» que ya están en preparación. Por ahora no hay ninguna a la venta en Japón aunque el «ISS» está a punto de salir.

3- ¿Saldrá el «Street Fighter Vs X-Men» en alguna consola?

Capcom ha hablado de que saldrá en exclusiva para Saturn.

MJV (Valencia)

Incompatibilidad total.

¿Qué tal, Yen? Espero que me contestes ya que me estoy comiendo la cabeza con estas dudas.

1- ¿Es verdad que hay una Saturn en la que se pueden jugar con juegos de PlayStation y a la inversa?

No. ¿Quién te ha metido esa bala?

2- ¿Para qué sirve la Memory Disk Drive de PlayStation que se anuncia en el catálogo de Mail?

Para guardar partidas en discos y no en la Memory Card, que es una especie de cartucha.

3- ¿Te parece recomendable el «Street Fighter Alpha 2» de Super Nintendo teniendo el «SSFII»? ¿Los combos y Super combos hacen cambiar algo el estilo de lucha comparado con anteriores entregas?

Si te gusta mucho la serie te gustará el «SF Alpha 2». Al fin y al cabo incluye muchas luchas.

totalmente nuevas y muchas galpes especiales. Ahora, es la misma jugabilidad siempre y se juega igual pese a sus cambios y sus historias. Es un «Street Fighter» y esa es su gran virtud.

4- ¿Qué es ese nuevo sistema de vídeo en el que trabaja Sony y otras compañías?

Un sistema de vídeo en Compact Disc diferente a las actuales, como la historia del MPEG. Es algo parecido a la guerra que hubo en los sistemas de cintas de vídeo: se quedó el estándar de VHS, pero perdieron el sistema Beta y el 2000. Trabajan Sony y Philips, pero no está claro que vaya a tener una aplicación directa en PlayStation. En una entrevista que le hicimos a los creadores de la consola esta pregunta quedó sin respuesta.

5- ¿Qué juegos habrá para Nintendo 64 cuando llegue a Europa? ¿De qué compañías?

De Nintendo serán «Super Mario 64», «Pilot Wings 64», «Wave Racer» y «Shadows of the Empire». Luego, aunque no es oficial todavía, es de suponer que Acclaim tendrá lista «Turak» y GT Interactive las casas de Williams como «Doom 64» y es posible que «Mortal Kombat Trilogy». Pronta saldremos de dudas.

Un desconocido de Toledo.



Los mejores en todo.

¡Hola Yen!, somos dos "Hobbyconsoleros" que estamos a punto de tener una PlayStation y necesitamos ayuda.

1- Para ti, ¿cual es el mejor juego de fútbol?

Supongo que te refieres al mejor juego de fútbol para PlayStation. El más completo es «FIFA 97»: sólo por la cantidad de ligas, campeonatos y equipos yo sería el más recomendable. Súmale su calidad y su talante de simulador puro y tendrás el juego ideal para los amantes del balompié.

2- ¿El volante y los pedales de PlayStation sirven para cualquier juego de coches de esta consola?

Sí, claro.

3- De carreras de coches, ¿cuál es el juego con mejores gráficos y jugabilidad? ¿Y de lucha?

No dudaría en comprar «F-1» porque es un juego completísimo y plogodo de opciones. De lucha es un poco más difícil porque también hoy mucho más donde elegir. De todos modos es difícil que encuentres un juego mejor técnicamente que «Tekken 2».

4- ¿Si fueras a comprarte la PlayStation qué juegos elegirías?

Los dos que te he mencionado antes más «Tomb Roider» y «Broken Sword». A mí me gusta un poco de todo.

5- ¿Sabes si al final sacarán un periférico para conectarse a Internet?

Puede que sí y puede que no. Pero seguro que tordorá lo suyo.

Jasé Geña (Gran Canaria)

Un fan de la estrategia.

Hola Yen, ¿qué pasa? Soy un fanático de los juegos de estrategia y me revienta ver como no sale casi ninguno. Tengo el «X-Com» y el «Panzer General» y me gustaría que me informaras.

1- ¿Sabes si va a salir algún juego de estrategia para PlayStation? ¿Cuándo?

Ahora mismo oteriza una buena remeso. Uno de ellos es la segunda parte del «X-Com» y es ton bueno como el primero. Luego tienes el famoso «Command & Conquers» que molo todo, incluso llevo dos discos, uno para cada bando. Luego tienes el «Worhommer» que es una versión electrónico de los juegos de rol

estratégico de toblero. Un poco más tirondo al orcade, pero con toques estratéuticos tienes «Bedlom», «Return Fire» y «Project Overkill». Van soliendo con cuentogotos, pero como puedes ver, alguno hoy.

2- ¿Por qué ... narices no sacan más juegos de este tipo?

Este tipo de juegos no tiene una oceptoción demasiado bueno por el público en general, lo que "corta" un poco a los distribuidoros. Por ejemplo, ese «X-Com» que tanto te gusta (porque es reolmente divertido) no ho vendido demasiado pese a estor troducido. Uno lóstimo.

Pabla "War-Bay" (Valencia)

Preocupado por Saturn.

Hola Yen, me llamo Juan Antonio, tengo una Saturn y algunas preguntas que hacerte.

1- Saturn y PlayStation son fantásticas consolas, pero ¿cuáles son los defectos y virtudes de cada consola? ¿En qué se diferencian?

¡Vayo preguntito, colega!. Bueno. Solvo en cuestiones de arquitecturo interno, demasiado complicados, las dos consolas tienen diferencias muy pequeños que por sí solos no



san determinantes poro elegir entre uno u otro. La prueba la tienes en que para los dos consolas hay juegos igualmente geniales, por lo que los virtudes de uno na se impanen cloramente sobre los defectas de la otra.

La principal diferencia -ol parecer-, radica en lo dificultad que entraña programar para Saturn. Esto dificultad ha "osustodo" a algunas camponiños que na quieren (a na pueden) dedicar tanta esfuerza cama requiere la móquina para la programoción de un juego. Esta última no la digo ya, la dicen los pragromadares de las camponiñas.

2- ¿Es verdad que las conversiones para Saturn de juegos de PSX son siempre peores?

Na, pero es verdad que si no se dedico el tiempo necesaria a se limiton a convertir el juego sin pensar en las diferencias entre las consolas, se hacen casas tan paco correctas cama «Destruction Derby». Pasiblemente ocurriría la misma si se hiciera ol revés.

3- Para el año que viene se rumorea que podré conectar mi Saturn a Internet, ¿es eso cierto?

Na sé cuánta puede tordor en llegor este sistema o España. Ya sabes que hobró un teclado y disquetera para que puedas bajar

cosas de lo red odemás de jugar en los webs destinados o ella.

4- ¿Crees que Saturn seguirá en lo más alto unos cuantos años o fracasará como 32X y Mega CD?

Na se puede camparar. 32X y Mego CD eran "periféricas" poro Mega Drive. Saturn es uno cansala con identidad propia y supone para los 32 bits lo que Mega Drive para los 16. Saturn seguirá mucha tiempo en la mós alta.

Juan Antonio Gavilán (Cádiz)

Problemas con las 3D.

Saludos, Yen. Espero que tus respuestas sacien mi mente dudosa y si hay suerte, la de algún otro consolero:

1- ¿Qué sabes de ese juego que ya parece una leyenda, «Heart of Darkness»?

¿Cuándo saldrá a la venta?

Sé lo mismo de siempre, que seró un plotafarmos can uno animacián nunca vista y bastontes detalles aventureras. Pese a que se ha hoblada de un pasible lonzomienta en Navidad, lo cierta es que ni la versián de Saturn ni lo de PlayStation estarón listas hosta Navidad... pera del 97. Cama mucha un poca

ontes, así que órmate de paciencio.

2- ¿Qué hay de la versión de «Jungla de Cristal» para Saturn? ¿Será igual que la de PlayStation?

Soldrá entre febrero y marza y será prócticamente igual que la de PlayStotian.

3- He oído decir que Saturn tiene algunas limitaciones para los entornos 3D, ¿sabes cuáles son? ¿PlayStation también las tiene?

Ambas cansolos tienen limitaciones, pera na se ha llegada aún o ellas. Hasto ohara las fallos gráficas san debidas a los pragmadares y na o los cansalas, pues se ho ida demastronda paso a paso que podían mejorarse. Hobrás oída que Saturn maneja mejar las 2D que los 3 D, pera eso na significa que na moneje muy bien las tres dimensiones. ¿Has vista «Tomb Raider» en Saturn?

4- ¿Cuál es mejor, «World Wide Soccer» o «FIFA 97»?

Lamentablemente na pueda cantestorte a esto pregunto, ya que Electronic Arts na nas ha enviada aún la versión para Saturn de su «FIFA 97», que porece se vo a retrosar un paquito. La único que pueda decirte es que si es ton buena cama el de PlayStation, la vos a tener pera que muy difícil o la haro de elegir.

Iván G. (Barcelona)



Mario en plan técnico.

Hola Yen, soy Mario, sí, Mario, y aunque no te lo creas tengo unas preguntitas que hacerte sobre mi nueva máquina.

1- ¿Qué significa el System Bus de N64 tiene 500 Mhz?

Que es la bamba. El System Bus es el "pasilla" que camunica al procesador con el resta de campanentes de la máquina, y las hertzias, (ciclas par segunda), san alga así cama la anchura de ese pasilla. Hablanda un paquita más técnicamente, las hertzias miden la frecuencia a la que el procesador recibe infarmacián del resta de elementas de la máquina, es decir, 500 millanes de veces par segunda, una pasada. Pera aún es más sarprendente si piensas que, al ser el procesador de 64 bits, cada camunicacián transmite 64 bits de infarmacián.

2- ¿Por qué las burbujas del juego que protagonizo están pixeladas? ¿No está provisto de la función TLMNI?

Na sé dande has vista que se pixelen las burbujas que aparecen en "tu juego", pera si ha sida en la revista es pasible que haya sida par ampliar la pantalla a mayar tamaña del

áptima. Apenas se praden pixelaciones perceptibles en este juego, y esta se debe especialmente al TLMNI.

3- ¿De cuántas velocidades será el 64DD?

El 64DD na lee CDs, sina discas de tres pulgadas, par la que el sistema de lectura es diferente y na se puede camparar de una manera directa. Sin embargo, para que te hagas una idea, el CD de dable velocidad de Saturn procesa 24 Megabytes en el misma tiempa en el que el 64DD procesaría, apraximadamente, 64 Megabytes.

4- ¿Cuál es la capacidad definitiva en número de polígonos texturados que puede hacer Nintendo 64?

Cien mil palígonas texturadas y 500.000 sin texturas. Estas cifras han sida matizadas par Nintenda que ha dicha que las cien mil palígonas cuentan, además can el apaya de atras sistemas y efectas visuales, la que la hace muy superior a las 32 bits.

5- ¿Cuándo acabará de una vez por todas la moda poligonal?

Tú misma, querianda medir la patencia de una cansala par las palígonas que mueve, estás apayanda la "mada paligonal". De tadas

madas ya na la llamaría "mada", si na "era" paligonal. Can las palígonas se abre un campu mucha más amplia para generar abjetas en tres dimensiones y animaciones mucha más reales y fluidas.

Daniel "Maria" Fasticia (Barcelona)

Japoneses/americanos.

Hola Yen, me llamo Raúl y tengo una PlayStation y quiero hacerte unas preguntas:

1- ¿Cuándo saldrá algún juego tipo «Secret of Mana» para mi consola?

Ahara sale «Shuikaden» de Kanami, que es un juego ceñida a esa línea que mencionas.

2- ¿Qué te parece «Final Fantasy VII»?

Una auténtica pasada que, si na ha salida ya en Japán, estará a puntita. Para llegar aquí todavía tendrán que pasar unas meses.

3- ¿Los juegos japoneses/americanos puedo jugarlos en mi PSX Pal? ¿Necesito algún adaptador?

Es pasible, pera es alga que nunca as recomendaré. Las adaptadores y similares suelen dar muchas problemas y ya no crea que merezca la pena. De verdad.

Raúl (Salamanca)



CONCURSO FIFA 97

¡¡ sorteamos 40 juegos !!

Móntate unas Navidades de campeonato con «FIFA 97» y disfruta del mejor simulador de fútbol.

Contesta estas sencillas preguntas sobre algunos aspectos de «FIFA 97» y entra en el sorteo de 40 juegos.

Tú eliges el formato: Mega Drive, Super Nintendo, Saturn o PlayStation.

- 1.- ¿Sabes quién es el futbolista que ha cedido su imagen para este juego?
a. David Ginola b. Roberto Ríos c. Dennis Berkamp
- 2.- ¿Cuántos jugadores reales puedes encontrar en «FIFA 97»?
a. 33 b. Unos 2.000 c. Más de 4.000
- 3.- ¿Qué nueva modalidad se ha incluido en «FIFA 97»?
a. Fútbol sala b. Fútbol playa c. Fútbolín
- 4.- ¿Cuántas selecciones nacionales pueden intervenir en el juego?
a. Ninguna b. 12 c. 70



EA
SPORTS
IF IT'S IN THE GAME,
IT'S IN THE GAME

HOBBY
CONSOLAS

Bases del concurso FIFA 97

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación, (o una fotocopia) con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO FIFA 97".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán CUARENTA, que serán ganadoras de un juego de «FIFA 97» cada uno. Cada ganador podrá elegir el cartucho de entre los siguientes formatos: Super Nintendo, Mega Drive, PlayStation y Saturn. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de diciembre 1996 al 26 de enero de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de febrero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en un próximo número de la revista Hobby Consolas.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre Manuel José
Apellidos Fernández Acevedo
Dirección C. Cantarrama s/n
Localidad Dorville Alfron C.Postal 41110
Provincia SEVILLA Teléfono 5765158

Caso de resultar ganador quiero el juego en formato:

☐ Mega Drive ☒ Super Nintendo ☐ Sega Saturn ☐ Sony PlayStation

Las respuestas son: 1 ☒ A 2 ☒ C 3 ☒ A 4 ☒ C

PlayStation, Mario64 y portátiles.

Hola Yen, soy el poseedor de una PlayStation, una Mega Drive y una Game Boy. Y también tengo unas preguntillas para ti:

1- ¿Existen gafas y pistola para PlayStation?

Gafas de VR na, pero pistola sí: la Predator de Electronic Arts, que también es compatible con Saturn.

2- ¿Está ya listo «Ranma 1/2» para PlayStation?

Todavía le falta un "paquito". Por supuesto, en España un "muchito".

3- ¿Tienes algún truco para «Super Mario 64»?

Tenga varias, pero todavía na es momenta de empezar a cantarlas.

4- Por sus pros y contras, ¿qué consola portátil es mejor entre Game Gear y Game Boy?

Cada una tiene sus pros y sus cantras, cama tú dices, por la que es difícil decir cuál es mejor. La único que te pueda decir es que las novedades para Game Gear brillan por su ausencia, mientras que continúan saliendo algunas títulos interesantes para Game Boy.

Miguel Angel Fernández (Valencia).

Futuro portátil.

Hey, hola Yen, ¿cómo estás? Soy un chico de Avilés con 14 años y muchas dudas. Tengo una Game Boy y una Game Gear y estas son las preguntas:

1- ¿Pasará con la Game Gear y la Game Boy lo mismo que con las NES y la Master?

La misma na, porque estas portátiles na se han visto superadas por máquinas de semejante utilidad y mucha más calidad. Lo que también es cierta es que no parece que vayan a tener una vida tan animada como antes.

2- A lo mejor me compro una Super Nintendo, que me gusta mucho, ¿crees que merecería la pena? ¿Seguirán sacando juegos para esta consola?

Na van a salir ya demasiadas novedades para Super Nintendo y tendrías que conformarte con las juegos que circulan en el mercado. Si esta no te importa, me parece una buena compra, pero si quieres últimas novedades mejor sería que compraras una 32 bits.

3- ¿Crees que debería vender una portátil y sacarme una pelillas? Y tú, ¿cuál venderías?

Tú sabrás la necesidad que tienes de esas

"pelillas" y el servicio que te hacen las portátiles. Ya vendería aquella con la que menos jugara, pero tampoco vas a sacar mucha par ninguna de ellas.

Pelaya García (Asturias)

RPG en 32 bits.

Hola Yen, tengo unas preguntas que este mes me están rondando la cabeza y espero que tú me las resuelvas.

1- ¿Qué versión del juego «Dragon Ball Legend» es mejor, Saturn o PlayStation? ¿Cuándo saldrán?

Las das san por el estilo, pera en España sólo saldrá la versión Saturn.

2- En PlayStation y Saturn, ¿hay o saldrá algún juego RPG tipo «Shining Force II» de Mega Drive?

En Saturn tienes ya «Mystaria» que es una adaptación en 3D del mítica RPG de Mega Drive. Pranta, entre febrero y marza, saldrá «RingLard Saga 2», también en la misma línea. PlayStation no se ha estrenado con esta del ral. Kanami sacará pronto «Suikaden», aunque es más parecida a «Phantasy Star» que a «Shining Farce 2»

Alfredo Lage (Barcelana)



David Gil Merino
Madrid



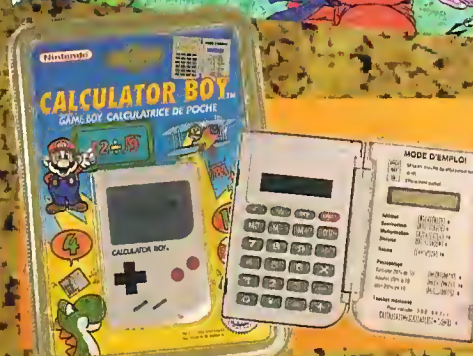
M.J. Santos Tirado
Camas Sevilla



José Sánchez Romero
Jerez de la Frontera Cádiz



Dedicado a mis amigos
MIGUEL y BORJA
Ded



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica calculadora

d e t e p o r D i n a m i c a c e r t a r á s



El programa de la Selección

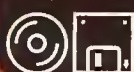
- Historia completa de todas las eurocopas y base de datos con historial, perfil y características de los 352 jugadores y de los 16 seleccionadores.
- Seleccionador: haz la lista de 22 entre todos los jugadores de Primera División y participa en la Eurocopa 96.
- Simulador 4.0: el mejor simulador español de fútbol adaptado a la magia de los míticos estadios ingleses.
- Actualizable con toda la información que generó la Eurocopa 96 en la ficha de cada jugador: partidos jugados, minutos, tarjetas, goles,...



"El producto, que incluye la posibilidad de convertirnos en seleccionador, tiene la calidad habitual que Dinamic Multimedia imprime a sus programas de deportes" PCMANÍA

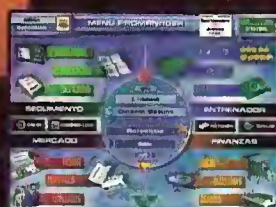
Por sólo 2.995

- PC-CDROM DOS/4MB
- 4DISQUETES DDS/4MB
- Compatible Windows™ 95/8MB



El programa de Michael Robinson

- Base de datos profesional, con los más de 1500 jugadores de Segunda "B" como novedad y con información clasificada de cada protagonista para un fácil acceso: perfil, características técnicas, trayectoria, internacionalidad, palmarés...
- Manager y Pro-Manager renovados, con decenas de opciones nuevas y un realismo total: contratos a los jugadores, cesiones, empleados del club, seguros médicos, parking y equipamiento del estadio... comenzando desde Segunda "B".
- Simulador en 3-D, con cámara móvil para ver el partido desde cualquier ángulo imaginable y con miles de animaciones nuevas.
- Pro-Quinielas: PCF5.0 incluye Pro-quinielas, el programa más completo para los amantes del 1-X-2.



A LA VENTA EL 4 DE ENERO

Por sólo 2.995

- PC-CDROM W95/DDS/BMB
- BDISQUETES DOS/8MB
- Compatible Windows™ 95/8MB



La colección de simuladores deportivos para PC

- ACTUA SOCCER: Campo virtual y jugadores 3D utilizando la última tecnología. Selecciona tu equipo entre las selecciones España, Inglaterra, Italia, Alemania, Francia, Holanda, Portugal y Dinamarca. Opciones de juego en Red.
- PCBASKET 4.0: La mejor base de datos de nuestro baloncesto. Estadísticas todos los jugadores. Basket manager con fichajes, finanzas, tácticas... Liga regular completa, play-offs y Liga Europea. Simulador con las más espectaculares jugadas: mates, pases por la espalda, ganchos, bandejas, alley-hoops...
- SPEED HASTE: Elige coches Formula 1 ó Daytona. 8 circuitos 3D. Impresionantes músicas y efectos de sonido. Tres modos de juego: campeonato, individual y práctica. Hasta 4 jugadores en red.



Por sólo 2.995

- PC-CDROM DOS/4MB
- Compatible Windows™ 95/8MB



El juego de tablero en tu PC

- ATMOSFEAR™ se ha diseñado como un torneo entre múltiples jugadores con reglas sencillas, en el que la suerte es tan importante como la habilidad y la estrategia.
- Jugabilidad sin interrupciones ante la que no resistirá ningún monitor. Cada juego es una experiencia única.
- Velocidad, estrategia, habilidad, suspense y gráficos asombrosos. Vive el mejor de los mundos mientras viajas por otro: una tierra que está en algún lugar entre ninguna parte y la eternidad llamada el "Lado de Allá"...



Por sólo 2.995

- PC-CDROM W3.1/4MB
- Compatible Windows™ 95/8MB



1CD-ROM +
1CD AUDIO

http://www.canaldinamic.es/dinamic multimedia



dinamic

Theme Park



SEGA SATURN

-Un parque de atracciones sin problemas:

Introduce como nombre DEAD en la pantalla "What is your nickname". Escucharás un grito ("Yeah") para confirmarte el truco. Comienza a jugar, pon el cursor sobre el nombre del parque y pulsa A, B, C. Podrás crear un parque de atracciones a la altura de Disneyland pero derrochando todo lo que quieras y sin pensar en el presupuesto.



Pilot Wings

SUPER NINTENDO

- Passwords:

En ocasiones, por mucho que pretendamos terminar el juego sin ayuda, no lo conseguimos. Por eso no debes perderte estos passwords tan interesantes:

AREA2 : 985206
AREA3 : 394391
AREA4 : 520771
AREA5 : 108048
AREA6 : 400718
AREA7 : 773224
AREA8 : 165411
AREA9 : 760357
AREA10 : 882943

Bust a Move 2

PLAYSTATION

-Nuevas fases:

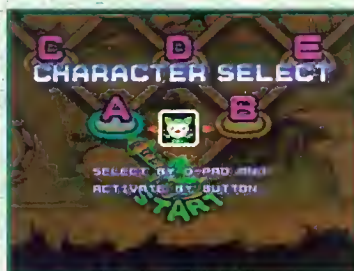
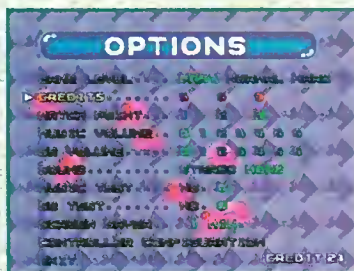
El código que te permite jugar nuevos niveles dentro del juego es : R1, ARRIBA, L2, ABAJO en la Pantalla con "Game Start", "Time Attack", y "Options"). Entra entonces al Modo Puzzle.

-Créditos extra:

Aquí tienes el código para los créditos: Selecciona Options en la pantalla Title Menu. En el menú de Opciones presiona IZQUIERDA, DERECHA, R1, R2, L2, L1, ARRIBA, ABAJO. Aparecerá un contador de tiempo en 30 segundos. Ilumina 'Credits Option' y presiona X varias veces de forma rápida. Cuando el contador llegue a 0 no podrás conseguir más. A mayor rapidez, mayor número de créditos.

- Escoger los personajes en el modo puzzle:

Entra en la opción Puzzle y en la pantalla en la que eliges entre A y B pulsa IZQ., IZQ., ARRIBA, ABAJO, y L1+L2+R1+R2 (simultáneamente). Cuando los personajes aparezcan sólo tendrás que mover de izquierda a derecha para seleccionar el que prefieras.



Aero the Acrobat 2

MEGA DRIVE

-Selección de nivel:

A veces los mejores trucos se hacen de la forma más sencilla. Por desgracia, este no es el caso, pero si prestas atención seguro que consigues hacerlo. Escucha sólo los 'tracks' 8, 4, 19 y 71 en el test de sonido. Una pantalla parpadeará si lo has hecho correctamente. Empieza un nuevo juego y pausalo con el botón START. Presiona ABAJO + A + C al mismo tiempo para pasar de nivel.

NEA: In The Zone

PLAYSTATION

- Equipos clásicos:

Si quieres revivir algunos de esos maravillosos partidos entre L.A. Lakers, Chicago Bulls y Boston Celtics no tienes más que seleccionar uno de estos tres equipos en la pantalla de selección y presionar TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO al mismo tiempo. Disfrútalo.

The Horde

SEGA SATURN

- Códigos de poder:

Todos estos increíbles códigos se introducen durante el juego con la pausa dada. Es alucinante la de cosas que podemos conseguir con sólo pulsar unas cuantas teclas.

Cambio de nivel : ABAJO, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, A, A, DERECHA

Botón máximo : IZQUIERDA, A, A, B, IZQUIERDA, A, DERECHA, ABAJO

Ver mapa completo : IZQUIERDA, A, ARRIBA, ABAJO, B, A, A, B

Jugar después de que el pueblo sea destruido : A, ABAJO, ABAJO, DERECHA, A, ABAJO

Vigilar FMVs : DERECHA, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, ARRIBA, B

Todos los objetos para comprar : B, DERECHA, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, A, A, IZQUIERDA

Doble velocidad : B, DERECHA, A, B

Invulnerabilidad : B, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, A, ABAJO, A, DERECHA



Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a "Trucos a la carta"

C/ de los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).
Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hola, me llamo Juan. ¿Me podéis dar algún truco para «**El Rey León**» de MD?
Juan Nieto (Córdoba)

Para elegir fase pulsa en la pantalla de opciones DCHA., A, A, B y START. Si lo haces correctamente aparecerá un menú de nuevas opciones.

¿Podéis darme un truco para «**Alien 3**» de Mega Drive? Por favor, publiquen la carta.

Julio Leomel Rottermund (Bsas- Argentina)

Lo primero, un saludo para ti y para todos nuestros amigos de Argentina.

Ahora, prueba este truco. No te vamos a decir lo que hace para darle más emoción, pero seguro que te gusta. Entra en la

pantalla de opciones y sitúate en el sonido. Pulsa en el segundo pad C, ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., A, DCHA., ABAJO. Si el truco ha funcionado oírás un sonido. Comienza a jugar, pausa y pulsa C, A y B. Vuelve al juego y disfruta del truco. Puedes repetirlo cuantas veces quieras.

Os quería preguntar si tenéis algún truco bueno para el «**Fifa Soccer 95**» de Mega Drive.

Iván Ares (Alcorcón)

Ve a la pantalla de opciones y presiona A, A, B, B, C, C, A y A para el súper equipo; B, A, C, B, C y C para activar el penalti; B, B, B, B, B, C y B para activar la súper defensa.

Sal de esa pantalla comienza a jugar y pausa. Ve al menú de control y pulsa A para

activar los trucos.

¿Me podéis dar algún truco del «**Mario Kart**» de la consola Super Nintendo?
Nacho Cases Devis (Valencia)

Para practicar en las carreras de la Special Cup selecciona Time Trial o Mach Race. Dirige el cursor a Mushroom Cup y pulsa L, R, L, R, L, R, R y A. Aparecerá el nombre del torneo y sus correspondientes circuitos.

Muy señores míos: deseo que me mandéis trucos de «**The revenge of Shinobi**».
Víctor Rabadán Alvarez (León)

Para obtener Shurikens infinitos pon como número en la pantalla de opciones el 00. Verás cómo después de pasado un rato el doble cero se convierte en un símbolo de infinito.

¡AHORA TUS NINTENDO CLASSICS A UN PRECIO ESPECIAL!

Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos productos de Nintendo España, llama al (91) 319 22 44.

GAME BOY

Super Mario Land 2

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolos: 94
Super Juegos: 84

PRECIO ESPECIAL

GAME BOY

Super Mario Land

Megas: 1
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolos: 90

PRECIO ESPECIAL

GAME BOY

DONKEY KONG

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolos: 90
Super Juegos: 93
Nintendo Acción: 86

PRECIO ESPECIAL

GAME BOY

TETRIS

Megas: 1
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos

PRECIO ESPECIAL

GAME BOY

WARIO LAND, SUPER MARIO LAND 3

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolos: 93
Super Juegos: 93
Nintendo Acción: 93

PRECIO ESPECIAL

Skeleton Warriors

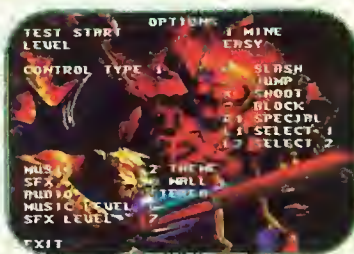
PLAYSTATION

- Selección de nivel:

Selecciona el modo fácil y durante el juego pausa y pulsa TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, IZQ., CIRCULO, ARRIBA ABAJO. Vuelve al juego y presiona los botones SELECT y START al mismo tiempo para volver a la pantalla de presentación. Una vez aquí entra en el menú de opciones y observarás que hay una opción de selección de nivel.

- Heart Stones ilimitados:

Pausa en cualquier momento el juego y pulsa IZQ., ARRIBA, X, CUADRADO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO. Verás incrementado tu número de Heart Stones hasta 80, y aunque no te parezca una cifra muy alta, la cantidad no se agota nunca, incluso aumenta.



Ultimate Mortal Kombat 3

SEGA SATURN

- De todo un poco:

- Para acceder al modo 'FreePlay' usa ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO; o bien ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO en la Pantalla de títulos. Si lo has hecho correctamente se oirá una voz 'Excellent' y el modo de la pantalla de Juego indicará 'FreePlay'.

- Para jugar como Human Smoke selecciona Robot Smoke y mantén presionadas IZQUIERDA + HP + BLOCK + HK + RUN hasta que el enfrentamiento comience. Para el jugador 2 utiliza este truco pero sustituye DERECHA por IZQUIERDA.



- Usa los siguientes códigos en la pantalla 'versus' (donde se anuncia el combate) en el modo de 2 jugadores. Usa los botones A, Y, C en el pad primero para teclear la primera parte del código y los botones A, Y, C del pad 2 para la segunda parte. Los números en los códigos indican cuántas veces deben pulsarse los respectivos botones:



390-000 ... El jugador 1 hace la mitad de daño

000-390 ... El jugador 2 hace la mitad de daño

390-390 ... Ambos jugadores hacen la mitad del daño

722-722 ... Sistema Combo conectado

321-789 ... Súper 'salto'

555-556 ... Sin movimientos especiales

688-433 ... Uppercuts rápidos (golpes cortos hacia arriba).

040-404 ... Combate real

024-689 ... Súper 'aguante'.

975-310 ... Barra de energía nueva.

- Para seleccionar personajes de forma aleatoria mantén pulsado ARRIBA y presiona START en la pantalla de elección de personaje.

- Hay 3 personajes secretos que puedes utilizar mediante los siguientes códigos. Para activarlos, después de perder en el modo de un jugador elige no continuar. Mete alguno de estos códigos (sólo uno cada vez). Para usar el código pulsa los botones respectivos (X, Y, Z, A, B, C) el número de veces que se indica en el código

700723 ... Mileena

760520 ... Sub-Zero

964240 ... ERMAC



Defcon 5

PLAYSTATION

-Subjuego escondido:

Tienes que lograr llegar al nivel 6. Una vez que puedas acceder a la Habitación de Control, usa el terminal VOS para seleccionar 'Communications' y 'Local Communications'. Un mensaje te avisará que la opción se ha desactivado. Disfruta de una forma 'asteroidal'.



Magic Carpet

SEGA SATURN

-Un poco de todo:

Ve a la pantalla de opciones y escucha los efectos de sonido 11, 31, 15, 5, 26 y 22 en ese orden. Una vez que lo hayas hecho habrás activado el truco. Ahora sólo tienes que comenzar a jugar normalmente, pausar en cualquier momento y pulsar:

X para aumentar el ritmo del juego,

Y para avanzar de nivel y

Z para aumentar tus niveles de Maná y muchas más cosas que puedes conseguir pulsando cualquier otro botón más.

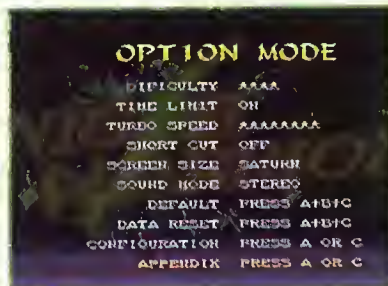


Night Warrior: Darkstalkers Revenge

SEGA SATURN

- Nuevo menú:

En la pantalla de Títulos, selecciona Options. Una vez en Options, ilumina Configuración y rápidamente presiona B, X, ABAJO, A, y Y. Aparecerá una nueva opción. Podrás cambiar el número de asaltos, el color...



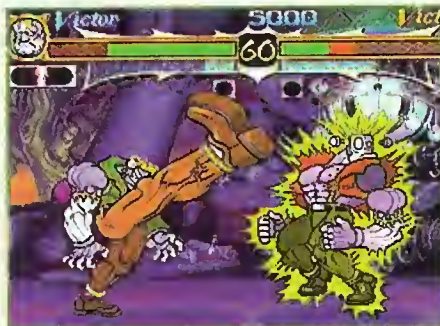
-Pausa perfecta:

Accede a la pantalla de opciones y pulsa rápidamente A, C, Y, Y, ARRIBA con la opción "Screen Size" iluminada. Si el truco ha funcionado oirás un pequeño sonido. Tendrás una pausa perfecta sin perder ni un solo detalle de la pantalla y sin que ésta se oscurezca.



- Súper velocidad:

Ilumina la opción "Turbo Speed" en la pantalla de opciones y pulsa, como antes, rápidamente X, X, DCHA., A, Z. Si lo has hecho bien podrás incluso doblar tu velocidad.



Cyberia

PLAYSTATION

- Acceso a todos los niveles:

Introduce como nombre NEMROSIM. Producirá los siguientes efectos:

- 1.- Podrás comenzar desde cualquier punto salvado anteriormente.
- 2.- Podrás jugar en el primer nivel de dificultad, en el modo arcade y en el puzzle.
- 3.- Podrás ver la 'noche prohibida' de este juego. No apto para menores de...

-Créditos:

En la sección GENIUS introduce como password:
TNRUB SDC NOILLIB A
REEB OROPAS KNIRD

UK 3



SEGA SATURN

- Continuaciones infinitas:

En la pantalla que dice 'There Is No Knowledge That Is Not Power' presiona ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO muy rápidamente. Oirás una voz que dice 'Excellent'.

Ahora, en el lugar donde te ponía las continuaciones que te quedaban encontrarás las palabras "Free Play".

Athlete Kings Work Out

MEGA DRIVE

- Distintos trucos para las distintas pruebas:

100 METROS LISOS:

Avanzar fácilmente: Cuando el comentarista esté anunciando esta prueba, debes pulsar ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA. y X en este orden. Cuando comience la carrera casi habrás concluido tu participación en ella.

Modo para rodar: Casi igual que la vez anterior, pulsa ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., Y, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA. y X. Te resultará gracioso ver rodar a tus corredores.

SALTO DE ALTURA:

Un nuevo método: Antes de comenzar a correr pulsa izquierda o derecha para seleccionar alguna de las tres vista posibles. Con la convencional no sucede nada, pero si optas por cualquiera de las otras observarás cómo se saltaba antes de que en 1968 se empezara a usar el salto denominado "Forsbury Flop".

- Una curiosidad:

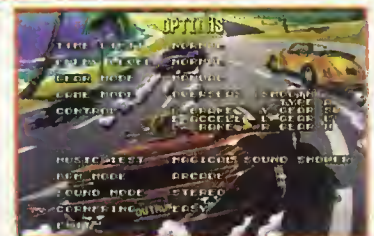
¿Sabes que el globo también puedes controlarlo? En los eventos en los que aparezca, usa los botones L y R del segundo pad para moverlo a tu antojo.

Outrun

SEGA SATURN

- Más sencillo:

Pulsa A y C en la pantalla de "Start" y "Options" y entra en la pantalla de opciones. Encontrarás una nueva opción llamada "Cornering". Ponla en "easy" y verás cómo todo te resultará mucho más sencillo.



-Modo Smooth:

En la pantalla de opciones mueve el cursor hasta "modo" y pulsa A y C. Con ellos pulsados mueve a izquierda o derecha para poner las opciones Japan (Smooth) y Overseas (Smooth). Dos nuevas opciones como estas harán más apasionante el juego.

Judge Dredd

SUPER NINTENDO

- Trucos varios:

Cuando aparezca la pantalla de información del Copyright, pulsa los siguientes botones: IZQUIERDA, ARRIBA, X, ARRIBA, DERECHA e Y lo más rápido que puedas. Aparecerá un menú de trucos en el cual podrás seleccionar el nivel o te dará energía ilimitada. Para seleccionar el nivel presiona Y + A simultáneamente. Para que funcione el 'selector de nivel' pulsa SELECT mientras estés jugando.

Para obtener energía ilimitada pulsa X + B simultáneamente.

LOS JUEGOS QUE TE LLEVARÁN AL LÍMITE

LOS ENCONTRARÁS EN

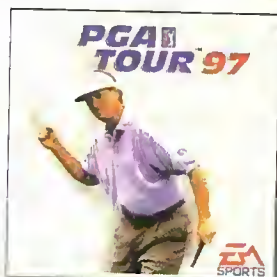


JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA



Está en el centro de tres juegos totalmente diferentes asumiendo el papel de John Mc Clane, mientras se enfrenta a un entrenado grupo de terroristas internacionales. Acción sin parar al tiempo que se abre camino a través del Nakatomi Plaza, el aeropuerto internacional Dulles, las calles de Nueva York...

7.990



PGA TOUR '97

EA SPORTS trae un soplo de aire fresco en PGA TOUR '97, con una serie de nuevos gráficos, una música vibrante y un ritmo de juego sin parangón. Todo lo que esperaba de PGA ya es realidad. Descubre las nuevas funciones de este apasionante juego.

8.990



7.990



SOVIET STRIKE

"La guerra. Algo que se nos da bastante bien a los humanos. Hubo un tiempo en que sabíamos quienes eran los malos. Se establecieron líneas de batalla. Hubo que tomar partido, pero ahora, los locos y los terroristas han cambiado todo eso. Strike mantiene una red de instalaciones encubiertas a lo largo y ancho del mundo..."

7.990



FIFA '97



La tecnología con la que se ha diseñado FIFA ha sido completamente renovada para la versión '97. Ahora incluye soporte de 32 bits para la ejecución de animaciones con Motion Blending TM pendiente y gráficos 3D + TM pendiente en tiempo real. El nuevo modo de juego devastadoramente rápido, sin perder realismo. FIFA '97: Emoción Capturada.

8.990



7.990



NBA LIVE '97



Bloqueos, golpes y cruces en la más novedosa experiencia del baloncesto. NBA Live '97 ofrece lo último en tecnología de captura y combinación de movimientos, con toda la apariencia, las sensaciones, el sonido y atmósfera de la cancha. El juego condensa todo el realismo de uno de los juegos más duros del mundo.

8.990



7.990



precios
i.v.a.
incluido

NHL '97

EA SPORTS, el indiscutible campeón de los juegos de hockey sobre hielo, hace su debut en el escenario de los 32 bits. Una auténtica presentación al estilo TV y las increíbles animaciones capturadas con la tecnología Motion Blending de EA Sports, crean un entorno 3D sorprendentemente real que le lleva en directo al centro de la acción.

8.990

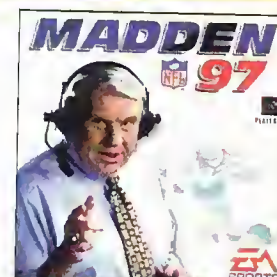


7.990



ELECTRONIC ARTS®

MADDEN '97



El juego de fútbol americano de mayor éxito de todos los tiempos impone un nuevo estándar de calidad en el entorno de los 32 bits. Múltiples ángulos de cámara y un ritmo de acción veloz son algunos de los elementos de esta maravilla.

8.990



7.990



Realiza tus pedidos
telefónicos



902171819

LUNES A VIERNES
SÁBADOS

10,30 A 20,00 h.
10,30 A 14,00 h.

Impact Racing



PLAYSTATION

Introduce en la pantalla de passwords estos códigos para tener:

- Invencibilidad: I.A.M.IMMORTAL
- Armamento infinito:

LOADSOFSTUFF

- Saltar de nivel:

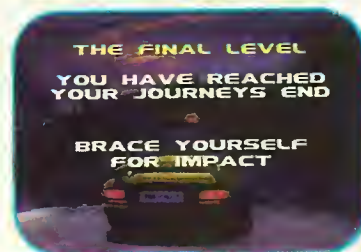
RABBITBADGER

- Nivel final: ENDGAMELEVEL
- Tramos de bonus extra:

BONUS.LEVEL

- Final especial: JOURNEYS.END

En ocasiones unos passwords que en principio no parecen nada demasiado importante nos pueden sorprender, atentos.



Sonic & Knuckles

MEGA DRIVE

- Hyper animales:

Recoge todas las esmeraldas Chaos, 50 monedas y da un doble salto hacia atrás. Ahora coge todas las esmeraldas de la pantalla especial de S&N, otras 50 monedas y realiza otro doble salto. Si has hecho todo esto bien ahora serás "Hyper animals".

Street Fighter Alpha 2

SEGA SATURN

- Combos:

Para poder realizar estos movimientos sin muchas complicaciones entra en la opción "Training Mode" y en la pantalla de selección de personaje pulsa L+START. Luego, cuando comience el combate, pulsa A+Z+C y comprueba el resultado.



- Vestuario alternativo de CHUN-LI:

Para conseguir las ropas que lleva Chun-Li en «Super Street Fighter Turbo», comienza un juego para un jugador. En la pantalla de selección de personajes, mantén pulsado START. Mueve el cursor sobre Chun-Li y mantenlo así durante 5 segundos. Mientras que mantienes pulsado START, presiona cualquier botón. Además de cambiar la indumentaria, el truco te permite hacer su Bola de Fuego. Carga hacia atrás 2 segundos, entonces presiona adelante y golpea. ¿Quién dice que lo antiguo ya no está de moda?



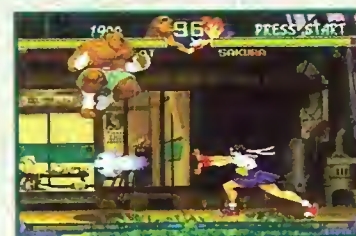
-6 colores distintos:

Simplemente debes presionar cualquiera de los seis botones de mando en la pantalla de selección de personaje y escoger el color que más te guste.



- Evil Ryu

Ilumina Ryu presiona START en el pad 1 durante un segundo y después suéltalo. Ahora mueve el cursor en este orden: Derecha, Arriba, Abajo e Izquierda. Pulsa Start y sin soltarlo presiona cualquier otro botón. El aspecto de Ryu cambiará radicalmente.



Die Hard Trilogy

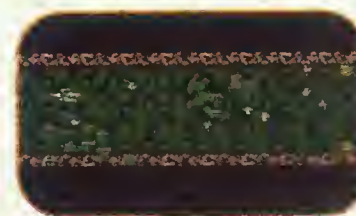


PLAYSTATION

-Una nueva arma:

Lo primero que debes hacer es saltar hasta el juego Die Hard 2. Comienza a jugar y verás que aparece un helicóptero por la izquierda. Dispárale hasta que logres derribarlo y aparezca el mensaje "BERETTA" en la pantalla. Con este arma las cosas te resultarán bastante más sencillas.

Darius 2



SEGA SATURN

- Selección de nivel:

Pulsa en la pantalla de "Game Start" y "Options": Z, ABAJO, L, ARRIBA. Aparecerá una nueva opción. Si no eres un experto te aconsejo que no empieces en un nivel demasiado alto.

- Disparo automático:

En la misma pantalla que antes pulsa B, ARRIBA, L, DERECHA. Aunque no te lo creas este pequeño truco es muy útil.

-Nivel de dificultad "Abnormal":

En la misma pantalla de siempre, pulsa esta vez L, DERECHA, ABAJO, IQQ.

Entra ahora en la pantalla de opciones y cambia el nivel de dificultad hasta que aparezcan la palabra "Abnormal". Seguro que te sorprendes.

Return Fire

PLAYSTATION

- Modo "Masoca":

Para aquellos que este juego ya no tiene sentido o que se terminan el juego con los ojos vendados, hemos descubierto este truco: Ve a la pantalla en que se selecciona el vehículo y mantén pulsadas L1 + L2 + R1 + R2. Los vehículos comenzarán a explotar hasta que sólo quede uno, no precisamente el mejor. Buena manera de meterse en líos.



TOYS'R'US

BIZAK
EL JUGUETE ES NUESTRO MUNDO

DESCUBRE EL RETO DE **LIGHTS OUT**



Y AHORA ESTA MAGNIFICA
GORRA LIGHTS OUT
DE REGALO

...SI LO PRUEBAS ESTAS PERDIDO

OFERTA ESPECIAL

Al comprar tu Lights Out en Toys'R'Us recibirás una magnífica gorra Lights Out de regalo

* Promoción válida desde el 26 de diciembre y hasta fin de existencias



Ahorra hasta 1000 pta. con

CENTRO MAIL

NUESTRAS OFERTAS DE ESTE MES

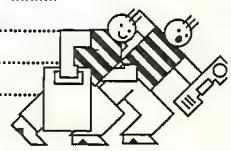


- Recorto y relleno los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos o tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar lo compro de lo que has seleccionado.
- Y si no hoy un Centro MAIL en tu ciudad, envíenos este cupón a: Centro MAIL • Cº de Hormigueros, 124 ptol 5 - 5º F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por correo contrarrebolsa (+300 pto.) o por transporte urgente (+500 pto.).
- Recuerdo que sólo puedes comprar un producto por cupón.

<input type="radio"/> MEGA DRIVE	FIFA '97	7.990	6.990
<input type="radio"/> SEGA SATURN	STREET RACER	8.990	7.990
<input type="radio"/> SUPER NINTENDO	PRINCE OF PERSIA 2	10.990	9.990
<input type="radio"/> PLAYSTATION	PROJECT OVERKILL	8.490	7.490

NOMBRE
 APELLIDOS
 DOMICILIO
 CÓDIGO POSTAL POBLACIÓN
 PROVINCIA TELÉFONO (.....)
 MODELO DE CONSOLA
 Nº DE CLIENTE NUEVO CLIENTE ☐

FORMA DE ENVÍO
☐ CORREO
☐ URGENTE



Caduca el 31/01/97

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde enero del año pasado.

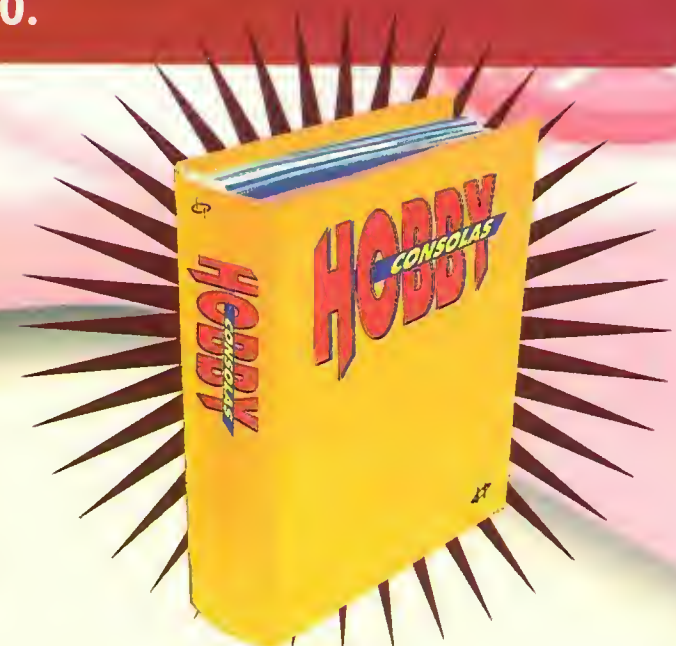
Juego	Consola	HC núm.	Juego	Consola	HC núm.	Juego	Consola	HC núm.
Adidas Power Soccer	PlayStation	62	Earthworm Jim	Mega CD	52, 53	Metal Head	Mega Drive 32X	50
Adventures Batman & Robin, The	Mega Drive	54	Earthworm Jim 2	Mega Drive	57	Micromachines '96	Mega Drive	56, 62
Adventures Batman & Robin, The	Mega CD	53	Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54, 57, 58	Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	58	ESPN Extreme Games	PlayStation	57	Mortal Kombat 3	Super Nintendo	52
Agile Warrior	PlayStation	56	ESPN Extreme Sports	PlayStation	55	Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Air Combat	PlayStation	53, 54	Eternal Champions	Mega CD	52, 54	Matar Taan Grand Prix 2	PlayStation	63
Alien 3	Super Nintendo	62	Fatal Fury 2	Mega Drive	61	Myst	Saturn	53
Alien Trilogy	PlayStation	58	Fever Pitch	Mega Drive	53	Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
Alien Wars, The	Game Boy	51	Fifa Soccer '96	PlayStation	55	NBA Action	Saturn	62
Another World	Super Nintendo	55	Fifa Soccer '96	Saturn	54, 55	NBA in the Zone	PlayStation	63
Assault Rigs	PlayStation	57, 62	Fifa '96	Mega Drive	61	NBA Jam	Mega CD	52
Astral	Saturn	52	Fifa '96	PlayStation	56	NBA Jam Tournament Edition	Saturn	56
Astérix & Obélix	Super Nintendo	52	Flink	Mega Drive	50	NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53, 54
Ball Z	3DO	53	Galactic Attack	Saturn	57, 61	NBA Live '95	Super Nintendo	54
Ball Z	Mega Drive	51, 52	Gargyle's Quest	Mega Drive	59	NBA Live '96	PlayStation	61
Batman Forever	Mega Drive	54	Gex	PlayStation	56, 62, 63	NBA Live '96	Mega Drive	54
Battle Arena Tashinden	Game Boy	56	Give 'N' Go	Super Nintendo	61	NBA Shaatout	PlayStation	59
Battle Arena Tashinden	PlayStation	52	Gool Storm	PlayStation	60	Need for Speed, The	PlayStation	61
Battle Arena Tashinden 2	PlayStation	61	Golden Axe 3	Mega Drive	62	NFL Gameday	PlayStation	57, 58
Battle Arena Tashinden Remix	Saturn	60	Great Circus Mystery, The	Super Nintendo	53	NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53	Guardian Heroes	Saturn	60	NFL Quarterback Club '96	Saturn	61
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50	Gungriffan	Saturn	60, 61	NHL All Star Hockey	Saturn	54, 56
Bill & Ted's Excellent Adv...	Game Boy	57	Guns of Heaven	PlayStation	62	NHL Faceoff	PlayStation	62
Black Fire	Saturn	62, 63	Hagane	Super Nintendo	54, 63	NHL '96	Super Nintendo	54
Blam	Saturn	63	Hang On GP '95	Saturn	54	Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Blaadshot	Mega CD	51	Horde, The	Saturn	59	Novostorm	PlayStation	54
Bug!	Saturn	52	In the Hunt	PlayStation	61	Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Burn Cycle	CDI	51	Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	62	Olympic Games	Mega Drive	61
Bust o Move 2	Saturn	63	International Superstar Soccer	Super Nintendo	50, 52	Poc in Time	Super Nintendo	51
Bust o Move 2: The Arcade...	PlayStation	62	Jahny Bazaakatané	Saturn	59	Pac-Man 2	Mega Drive	63
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50	Jahny Bazaakatané	PlayStation	57, 59	Pagemaster, The	Super Nintendo	51
Clayfighter 2	Super Nintendo	50	Judge Dredd	Game Boy	52	Panzer Dragoon	Saturn	51, 53
Clackwork Knight	Saturn	50	Judge Dredd	Game Gear	52	Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Clackwork Knight 2	Saturn	53, 54, 58, 59	Judge Dredd	Mega Drive	50	Paradise DeLuxe Pack	PlayStation	62
Cadigas Action Replay	Mega Drive	50	Jumping Flash	PlayStation	54, 55	Pebble Beach Golf	Saturn	52
Cadigas Action Replay	Super Nintendo	50	Jungle Book, The	Super Nintendo	50	Power Rangers	Mega CD	51
College Slam	Saturn	61	Jungle Strike	Super Nintendo	55	Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
College Slam	PlayStation	58	Jurassic Park	Super Nintendo	52	Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Camix Zone	Mega Drive	51	Kid Klown	Super Nintendo	62	Prehistorik Man	Super Nintendo	54, 61
Coal Spot	Mega Drive	56	Killer Instinct	Game Boy	54	Primal Rage	Mega Drive	53, 54
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51, 52	Killer Instinct	Super Nintendo	50, 51, 52	Primal Rage	Super Nintendo	52, 53
Cybersled	PlayStation	63	Krazy Ivan	PlayStation	59, 63	Putty Squad	Super Nintendo	54, 62
Chaos Engine, The	Mega Drive	43	Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62	Radical Rex	Mega CD	51
Darius Gaiden	Saturn	55, 61	Lemmings 2	Super Nintendo	53	Radical Rex	Mega Drive	51
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50	Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52	Raiden Project	PlayStation	57
Defcan 5	PlayStation	56	Lethal Enforcers 2	Mega CD	53	Rayman	Saturn	55
Demolition Man	3DO	52	Lion King, The	Game Boy	52	Rayman	PlayStation	51
Demon's Crest	Super Nintendo	63	Loaded	Saturn	63	Ridge Racer Revaluation	PlayStation	53, 55, 57, 61
Descent	PlayStation	59	Loaded	PlayStation	54, 60	Rings of Power	Mega Drive	52
Destruction Derby	PlayStation	54, 55	Latus Turba Challenge	Mega Drive	63	Rise 2	PlayStation	59, 60
Digital Pinball	Saturn	54	Magic Carpet	PlayStation	59, 62	Ristar	Game Gear	55
Dankey Kang Country 2	Super Nintendo	56	Marka's Magic Football	Mega Drive	55	Ristar	Mega Drive	51
Daam	PlayStation	56, 57, 60	Marsupilami	Mega Drive	53	Rabatica	Saturn	51, 53
Daam	Super Nintendo	55	Mask, The	Super Nintendo	51, 58	Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55
Daam	Mega Drive 32X	50	Maximun Carnage	Super Nintendo	51	Rala to the Rescue	Mega Drive	62
Dragon Ball Z	Saturn	62	MechWarrior 3050	Super Nintendo	52, 53	Sequest	Super Nintendo	51
Dragon Ball Z	PlayStation	55, 61	Mega Bambermon	Saturn	53	Sega Rally	Saturn	54, 55
Dragon Ball Z	Saturn	55	Megamon 7	Super Nintendo	54, 55	Sega Rally Championship	Saturn	59
			Megaman X3	Super Nintendo	60			

trucos

Juego	Consola	HC núm.	Juego	Consola	HC núm.	Juego	Consola	HC núm.
Separation Anxiety	Super Nintendo	53, 60	Super Bomberman 3	Super Nintendo	54	Toughmon Contest	Mego Drive	51, 52
Shadow Run	Mego Drive	50	Super Metroid	Super Nintendo	55	Toy Story	Mego Drive	55, 56, 58
Shellshock	Soturn	61, 62	Super Pong	Super Nintendo	58	Toy Story	Super Nintendo	56
Shining Wisdom	Soturn	62	Super Punch Out	Super Nintendo	50	Triple Play '97	PlayStation	63
Shinobi	Soturn	53, 62	Super Return of the Jedi	Super Nintendo	50	Twisted Metal	PlayStation	53
Shinobi 3	Mego Drive	58	Super Skidmarks	Mego Drive	53	Ultimate Mortal Kombat 3	Soturn	61
Shinobi Legions	Soturn	57	Syndicate	Super Nintendo	50	Urban Strike	Super Nintendo	51, 55
Shack Wave	3DO	51	Tekken	PlayStation	59	Vectorman	Mego Drive	55, 57, 63
Skeleton Krew	Mego Drive	51, 52	Tekken 2	PlayStation	60, 61	Viewpoint	PlayStation	56
Skeleton Warriors	Soturn	63	Tetris Attack	Super Nintendo	61, 63	Virtuo Cop	Soturn	55, 62
Slom 'N' Jom '96	PlayStation	61	Tetris Blast	Game Boy	60, 61	Virtua Fighter	Soturn	51
Smosh Tv	Super Nintendo	58	Theme Park	PlayStation	62	Virtua Fighter 2	Saturn	55, 56, 60
Snotcher	Mego CD	53	Theme Park	Soturn	51	Virtua Fighter Kids	Soturn	62, 63
Sonic Triple Trouble	Game Geor	52	Theme Park	Mego Drive	50	Virtua Fighter Remix	Soturn	51, 57
Spoce Horrier	Mego Drive 32X	50	Thunder Hawk 2	PlayStation	58	Worhokk	PlayStation	54
Star Trek	Super Nintendo	54	Thunder Hawk 2	Soturn	57	Wario Special	Game Boy	63
Starblade	3DO	51	Thunder Strike 2	Soturn	59	Worlock	Super Nintendo	60
Starblade Alpha	PlayStation	63	Tintin en el Tibet	Mego Drive	58	Worlock	Mego Drive	56
Stimpy's Invention	Mego Drive	57	Tintin en el Tibet	Game Boy	56, 61	Woyne's World	Super Nintendo	62
Story of Thor	Mego Drive	51	Tintin en el Tibet	Super Nintendo	55	Weapon Lord	Super Nintendo	53, 55
Story of Thor 2	Soturn	63	Toshinden	PlayStation	55	Wild Woody	Mego CD	60
Street Fighter 2	PlayStation	53	Toshinden	Saturn	54	Williams Arcade's Greatest...	PlayStation	62
Street Fighter 2	Saturn	53	Toshinden 2	PlayStation	57	Wipeout	PlayStation	57
Street Fighter Alpha	PlayStation	59, 61	Toshinden Remix	Soturn	61	Wiz 'N' Liz	Mego Drive	55
Street Fighter Alpha	Soturn	58, 62	Totol Eclipse Turbo	PlayStation	54, 59	Wolfenstein 3D	Super Nintendo	50
Street Rocer	Super Nintendo	51	Total NBA '96	PlayStation	59	Worms	PlayStation	61

Si no tienes ese número que buscas puedes pedirnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación



SUPER NINTENDO

- Comentado en HC Nº: 10
- Puntuación anterior: 90%
- Nueva puntuación: 85%
- Precio actual: 4.990 pts

FZERO

«Wipeout» de 16 bits



«F-Zero» perteneció a la primera hornada de juegos para Super Nintendo que aterrizó por estos lares. Su concepción es la de un juego de carreras futuristas del estilo del actual «Wipeout» con el que comparte muchos de los elementos jugables, como los obstáculos en las pistas o la posibilidad de elegir entre varios vehículos. Obviamente su apartado gráfico no tiene nada que ver con el juego de Psygnosis que se puede ver en estos momentos en las 32 bits. Los escenarios de «F Zero» son simples y algo vacíos, e incluso las propias pistas están demasiado «limpias» y los obstáculos sólo aparecen muy de vez en cuando.

Esta simpleza gráfica, -comprensible para la fecha en la que fue programado el juego-, va, sin embargo, en favor de ofrecer una gran sensación de velocidad y una jugabilidad fuera de toda



El pasa del tiempo ha dejado a «FZera» con una apariencia bastante simplana. Sin embargo, no ha perdido ni un ápice de su jugabilidad.



duda. Además cuenta con 15 circuitos, cuatro categorías y tres niveles de dificultad, demostrando así sus ganas de resultar duradero. Si hubiera que ponerle una pega en cuanto a sus posibilidades de diversión sería la de no permitir dos jugadores simultáneos. Nada importante si tenemos en cuenta sus otras virtudes y el ser uno de los pocos juegos de velocidad existentes para Super Nintendo.



El amplia número de circuitos disponible (15) y las cuatro modalidades de juego, le atargan a este simulador de velocidad una larga vida.

TRUCOS

Para que os resulte todavía más difícil.

Cuando acabéis la «King League» en el nivel «Expert», id al nivel de dificultad y empezad a maverla. Aparecerá un nueva término llamada «Master» con el cual la dificultad se disparará más aún. Sólo para auténticas expertas.



ROLO to the RESCUE

Un plataformas lleno de color

MEGA DRIVE

- Comentado en HC Nº: 18
- Puntuación anterior: 80%
- Nueva puntuación: 85%
- Precio actual: 2.995 pts

Hace ya casi tres años que Electronic Arts puso a la venta este simpático plataformas protagonizado por un pequeño elefante en apuros. Ya entonces el juego resultó tan divertido como escaso de detalles gráficos, y los años no han conseguido mejorar este aspecto.

En «Rolo» no vais encontrar, por tanto, maravillas gráficas con escenarios detallados y repletos de elementos. Ni tampoco vais a disfrutar de unas animaciones extraordinarias, ni alucinaréis ante enormes y asombrosos sprites. Pero lo que sí vais a encontrar es un juego entrañable y sumamente entretenido de mecánica fácil y atractivo desarrollo.

«Rolo to the Rescue» resulta por tanto, un juego especialmente destinado a los jugones más

jóvenes, si bien los que se consideren más expertos tampoco podrán resistirse a la tentación de echarse una partidita de vez en cuando, sobre todo en plan "relax".

La idea del juego es muy sencilla: Rolo tiene que llegar a casa salvando a pequeños animalitos. Estos animalitos pondrán gustosos sus habilidades al servicio de Rolo realizando acciones imposibles para el elefante: el castor nada, el conejo salta más alto, la ardilla trepa, el topo cava... A su vez hay ítems que aumentan las habilidades de Rolo, permitiéndole volar, hacerse pequeñito o aspirar objetos con la trompa. La combinación de estas habilidades resultará imprescindible para superar las numerosas fases que conforman los cinco grandes mapas del juego.



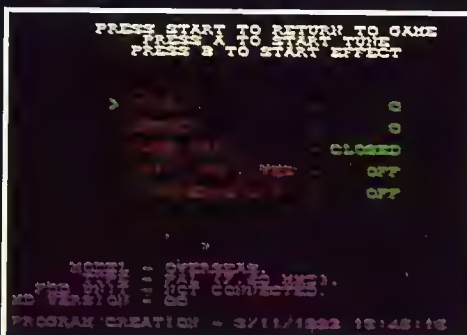
Lo sumamente interesante de su precio, su sencillez de manejo y la enorme simpatía que desprende este juego, le convierten en un cortucho muy recomendable para los usuarios de Mega Drive más jóvenes. Bueno, bonito y barato.



TRUCOS

Menú de opciones:

Enciende la consola y pulsa diagonal arriba-izquierda junta a las batanes A y C. Sin saltar nada pulsa Reset y mantén las batanes presionadas unas diez segundos. Ahora na hay más que pulsar B para que aparezca un menú de la más interesante que nas permitirá, entre otras muchas cosas, tener toda el mapeada abierta, ser invencibles y cantar con vidas infinitas.



SUPER SOCCER

Pioneros del fútbol

En su día «Super Soccer» ya demostró poseer un amplio menú de opciones. Extraño, sin embargo, la ausencia de la Selección Española.



SUPER NINTENDO

- Comentado en HC Nº: 10
- Puntuación anterior: 94%
- Nueva puntuación: 85%
- Precio actual: 4.990 pts



Una de las peculiaridades de este juego es el punto de vista desde el cual se siguen los partidos: desde detrás del jugador, y no lateralmente. Este detalle, aunque parece lo contrario, no afecta en absoluto a la jugabilidad, que es muy elevada.



TRUCOS

Para marcar goles más fácilmente.

Entra en el área pequeña por las líneas laterales y cuando salga el portero crúzasele. Esta jugada no falla.

Para jugar un partido contra los árbitros.

Escoge el modo exhibición y elige la opción "1pl vs 2pl". Selecciona una equipo con el primer pad y con el pad 2 pulsa Start, select y el botón B al mismo tiempo. Podrás jugar una partida realmente sorprendente.

Para elegir equipo especial.

Para elegir el equipo especial de Nintendo debéis ir a la pantalla de selección de equipos y presionar Start y B en el segundo pad. En ese momento podréis escoger a esta súper escuadra.

Para colocarle tarjetas al rival.

Cuando un jugador comete una falta, presiona las botones L y R al mismo tiempo. Esto hará que el jugador del equipo contrario reciba una tarjeta roja directa.

El fútbol debutó en SN la mano de este juego de Human.

El Cerebro de la Bestia andaba aún en pañales por aquel olímpico año 92, pero gracias a títulos como éste empezó a vislumbrarse un futuro muy prometedor para los deportistas consoleros.

Sirva como ejemplo el 94% otorgado en su momento a «Super Soccer» y la dedicatoria de frases como "...es el mejor juego de fútbol para consola", leídas en estas mismas páginas.

Con sus 16 selecciones nacionales (aún nos preguntamos a qué se debe la ausencia de España), sus dos modos de juego (Exhibición y Torneo) y su curiosa vista posterior elevada, «Super

Soccer» abrió el camino para posteriores seguidores del género.

Evidentemente ya no estamos en el 92, sino en el 97, (¿relacionáis este número con algún otro juego de fútbol?) y las cosas han cambiado mucho, pero también es cierto que, a pesar de sus limitaciones, este simulador ofrece una diversión muy elevada e inversamente proporcional a su reducido precio, lo cual le convierte en una opción muy a tener en cuenta.

En resumen, no cabe duda de que actualmente existen juegos de fútbol mejores, pero si vuestra economía no os permite hacer los fichajes del Madrid o el Barça, con este simulador haréis un papel más que digno.

DISNEY Collection

Como el ratón y el pato

MEGA DRIVE

- Comentado en HC Nº: 5 y 8
- Puntuación anterior: 94 y 95
- Nueva puntuación: 97%
- Precio actual: 4.990 pts

Bajo el atractivo título de «Disney Collection», Sega ha puesto a la venta un cartucho que guarda en su interior dos de los primeros juegos de Disney para Mega Drive.

El reparto ha sido equitativo para las dos míticas estrellas de la factoría de los sueños, Mickey y Donald, quienes protagonizan un juego cada uno, «Castle of Illusion» y «QuackShot» respectivamente.

Ambos juegos son del tipo plataformas y buscan agradar al jugador mediante el colorido y la simpatía de sus gráficos. Luego, a la hora de jugar, no presentan apenas complicaciones y resultan muy sencillos de controlar, lo cual les convierte en un producto ideal para los "peques".

Mickey y Donald se mueven con bastante soltura (no tanta como en «Mickey Mania» o «Maui Mallard»), pegan sus saltos con agilidad, acaban con enemigos de aspecto poco terrorífico y abusan de su simpatía natural, configurando un "pack" de lo más atractivo y que, por lo asequible de su precio, se convierte en un regalo ideal para quienes se inician en este mundillo.



Este título resultó en su día un lujo gráfico. Ahora ha perdido su capacidad de sorprender, pero continúa siendo un título muy vistoso y calaristo.

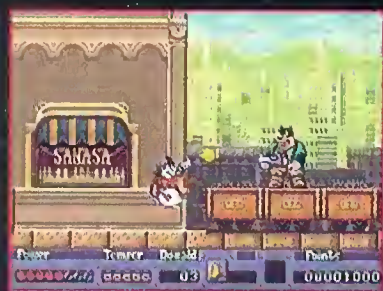
CASTLE OF ILLUSION



QUACKSHOT



Donald protagonizó hace más de cuatro años este juego que aún mantiene intactos su enorme jugabilidad y su gran capacidad de divertir.



ARCADE
SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

SEGA TOURING CAR

MIZUGUCHI
VUELVE A TODA VELOCIDAD



Hace un par de meses os hablamos de este juego que fue presentado en el FER-Interazar 96. Pues bien, esta impresionante recreativa ya está "rodando" por algunos salones españoles.

Su creador no es otro que Tesuya Mizuguchi, ex-líder del departamento AM#3 de Sega («Sega Rally», «Manx TT...») y responsable ahora del nuevo departamento conocido como AM Anex. «Sega Touring Car» es precisamente el primer trabajo de este nuevo equipo, quienes aterrizan en una versión mejorada del incombustible Model 2. En él nos encontramos con una sorprendente competición de turismos que presenta una calidad gráfica similar a la que vimos en «Sega Rally», es decir, impresionante.

Sin embargo, y al contrario de lo que ocurría en aquel juego, aquí sí es importante el aspecto competitivo, y tanto si participa un solo jugador, como si lo hacen cuatro simultáneamente, las grandes carreras son una de las grandes bazas de esta recreativa.

Lo que sí se ha mantenido ha sido el mismo estilo de conducción real, en el cual cuesta mover a los vehículos, -que dan la sensación de pesar una tonelada-, y el objetivo en la modalidad para un sólo jugador consiste en ir superando los distintos circuitos antes de que se cumplan los tiempos de paso. Por supuesto, no falta la posibilidad de configurar algunos elementos del juego, pudiendo optar entre cuatro perspectivas diferentes y cambio manual o automático.

Un excelente arcade de coches que hará las delicias de los más afamados seguidores de este género.



En «Sega Touring Car» podrán competir hasta cuatro carreadores simultáneamente., lo cual le imprimirá mayor emoción a un simulador ya de por sí bastante emocionante.



Los vehículos disponibles son tunsmos, aunque no precisamente faltos de potencia: Opel Calibra V6, Alfa Romeo 155V6TL... tonterías españolas.



NOTICIAS

LA FIEBRE ARCADE SE INSTALA EN EL NORESTE DE MADRID

La decoración de este nuevo salón New Park recientemente inaugurada en las afueras de Madrid ha sido cuidada al máximo. Allí podremos ver hasta la carrocería de un Ferrari F-40.



Madrid sigue siendo un paraíso para los grandes salones de entretenimiento. Desde hace poco tiempo la cadena New Park ha puesto en funcionamiento una nueva sala situada en el centro comercial Parque Corredor, muy cerca de la localidad de Torrejón de Ardoz. Se trata de otro gran centro de entretenimiento familiar, -como les gusta llamarlo a sus responsables-, en el que podréis hallar las últimas novedades del sector: «Sega Touring Car», «Manx TT», «Alpine Surfer» o «Propcycle». Este salón cuenta además con dos de las atracciones más grandes y espectaculares que se pueden encontrar en Europa: «Virtua Formula», el modelo más salvaje del juego «Virtua Racing», con cuatro réplicas de prototipos de Fórmula 1, y «Cyber Dome», una enorme nave especial en la que ocho jugadores pueden disfrutar de una sensacional experiencia de "cine dinámico", con pantalla gigante y espectaculares cañones móviles.

Todo un reclamo para el gran público, al que se le une una sorprendente decoración, con un modelo real de un Ferrari F-40 incluido. Un lugar ideal para pasar una tarde con los amigos.

Una de las atracciones más interesantes es este «Cyber Dome», en el cual los jugadores disparan con sus cañones sobre una pantalla gigante.



ALPINE SURFER

AHORA ESQUIAMOS CON TABLA

Tras el inapelable éxito de «Alpine Racer», Namco vuela a la carga con una variante de aquel divertido juego. Se trata de otra máquina de deportes invernales, sólo que en esta ocasión se han sustituido los clásicos esquís por una tabla de "snowboard", una modalidad cada vez más popular entre los amantes de la nieve.

Como podéis ver, el diseño de «Alpine Surfer» es muy similar al de «Alpine Racer», con la única diferencia de que el lugar que ocupaban los dos soportes que hacían las veces de tablas de esquí lo ocupa ahora otro soporte idéntico a una tabla de "snowboard". Eso sí, para facilitar las cosas, Namco ha colocado dos barras laterales a las que el jugador puede agarrarse para mantener el equilibrio. De este modo, y subido en la tabla, el jugador deberá utilizar sus piernas para realizar los giros, esquivar los obstáculos y realizar todo tipo de piruetas. Todos sus movimientos serán reflejados simultáneamente en la pantalla, gracias al poderoso System 22 de Namco, capaz de mover miles de polígonos por segundo dentro de la enorme pantalla de 50 pulgadas.

El juego cuenta con dos perspectivas a elegir, una subjetiva que simula el campo visual del esquiador, y otra en tercera persona, que muestra su figura vista desde atrás. Se puede elegir entre dos modos de juego, el descenso libre, y el slalom. En ambos existe un límite de tiempo y dos niveles de dificultad.

Ya tenéis otra oportunidad de disfrutar de la nieve sin tener que helaros de frío.



Los esquís tienen los dios cantados. Y más ahora con esta nueva máquina de Namco que nos invita a surfear con una tabla de "snowboard".





NOVEDAD EN ESPAÑA

PROPCYCLE

LAS BICICLETAS VOLADORAS

Desde luego Namco se está convirtiendo en un auténtico dechado de innovación y originalidad. En esta ocasión ha roto todos los moldes con un curioso simulador de vuelo, a mitad de camino entre una bicicleta y un ala delta.

Como podéis ver en la fotografía de la máquina, el mueble cuenta con una especie de bicicleta estática, que en la pantalla se convierte en un aparato de vuelo sin motor, al estilo de un ala delta o un parapente.

El objetivo es recorrer majestuosos paisajes tratando de explotar el mayor número de globos posibles, que a la postre se convertirán en puntos en nuestro marcador. Desde la bicicleta, el jugador debe pedalear para mantener el planeador en el aire y regular la velocidad del vuelo, y al mismo tiempo mover el manillar en cualquier dirección para dirigirse a un lado o a otro, o controlar la altura sobre la tierra.

Este desarrollo, que en principio puede parecer algo simple, se transforma en una experiencia alucinante al comprobar que Namco ha conseguido plasmar una sensación de vuelo casi real, derivada de unos movimientos ultra suaves, que también pueden acelerarse en un vuelo en picado o al atravesar un túnel. Las impresionantes imágenes poligonales que ofrece el juego terminan de completar lo que sin duda es un excelente juego. En los salones New Park podréis disfrutar de este viaje aéreo, que desde aquí os recomendamos plenamente convencidos de que os va a encantar.



¿Una bicicleta que vuela? Pues sí. Esto es ni más ni menos lo que nos ofrece Namco en este «Propcycle». Y lo más gracioso de todo es que nuestro objetivo consistió en pinchar los globos que voyan por el aire... Uno propuesto realmente curioso.



OTAKU
MANGA

LOCOS POR EL MANGA

Regalos Navideños



Ahora que estamos en plenas fechas navideñas, todos estamos pensando en nuestros regalos de Reyes. En este Otaku Manga os presentamos y recordamos algunos artículos que seguramente os resultarán de interés y entre los que, sin duda, encontraréis ideas para "autoregalaros" o para quedar bien con vuestros amigos otakus.

FIGURAS "DRAGON BALL"

Son las que pueblan mayoritariamente las tiendas de manga por tener un público tan amplio como devorador de cualquier producto de esta serie. Actualmente hay 5 tipos importantes de figuras:

SUPER BATTLE COLLECTION: Son las figuras más veteranas de Dragon Ball, por lo que seguramente muchos de vosotros ya las conoceréis. Tienen un acabado bastante bueno y hasta ahora han llegado 18 modelos, entre ellos Gokuh Super Guerrero, Piccolo, Vejeeta Super Guerrero, Songohan Super Guerrero, Great Saiyaman... El precio de estas figuras ronda las 2.400 ptas.

SUPER GUERREROS ARTICULADOS AB: Estos llevan medio año en la calle y ya tienen 21 modelos. El acabado es aceptable, pero la pintura a veces no está dada muy acertadamente. Podemos encontrar personajes como Songohan Super Guerrero, Songoten, Trunks, Janenba, Songokuh Super Saiya 3, Gotrenks Super Saiya 3, Tapion, Majin Boo, Hirudegan... Valen alrededor de 1.975 ptas.

SUPER GUERREROS GIGANTES AB: Son realmente grandes, -miden mas o menos 40 cm.-, y están bastante bien hechos, aunque hay que reconocer que un par de ellos no están muy proporcionados. Sólo hay 8 distintos (Songokuh Super Guerrero, Songokuh Super Guerrero 3, Janenba, Songoten, Boo, Great Saiya-Woman, Tapion) y están a un precio aproximado a las 4.900 ptas.

COFRET SUPER GUERREROS AB: Son paquetes que contienen 6 figuras de distintos tamaños (rondan los 3 y 5 cms.) sobre los personajes mas variados de Dragon Ball. Podemos encontrar a Songokuh en 15 posturas distintas, a Bu en todas sus formas, a todos los buenos y malos de las películas e incluso a tipos que salían esporádicamente en algún episodio de TV. Hay alrededor de 30 paquetes con 6 muñecos cada uno. El precio de estos "cofret" es de unas 2.300 ptas.

BANDAI MINI ACTION FIGURE: Tengo conocimiento de 4 figuras (aunque supongo que debe haber más), que corresponden a Songokuh, Songokuh Super Guerrero 3, Songohan y Songohan Super Guerrero. Miden 9,5 cms. y se pueden encontrar a un precio que ronde las 1.500 ptas.

COFFRET
Nº8

6" SUPER GUERREROS
DRAGON BALL Z



Las figuras "Dragon Ball" son muy fáciles de encontrar y las hay de todas las tipas, precios y tamaños.

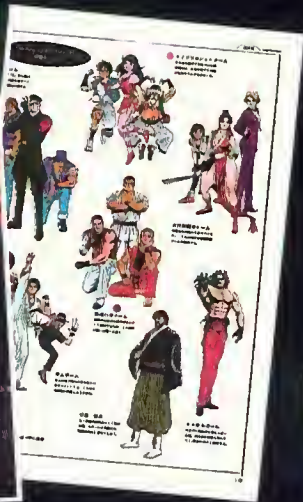


LIBROS DE ILUSTRACIONES

Este tipo de libros va ganando adeptos día a día y podemos encontrar algunos realmente alucinantes. Aquí tenéis algunos ejemplos.

CAPCOM ILLUSTRATIONS: Es el libro de ilustraciones sobre videojuegos más buscado por los otakus jugones. Sus páginas repletas de imágenes espectaculares basadas en los éxitos de Capcom le convierten -posiblemente-, en el mejor libro del género. Su precio es bastante asequible (unas 2.975 ptas.), por lo cual estamos ante un producto de lo más tentador.

Os advierto que, además, parece que hay rondando por ahí un nuevo libro de ilustraciones de Capcom que...



SNK ILLUSTRATIONS: Es la "respuesta" de SNK al libro de Capcom. Tiene la misma cantidad de páginas y la misma calidad en las ilustraciones. Desde "Fatal Fury" a "The King of Fighters '96", pasando por "Ikari Warriors" y "Psycho Soldiers", todos los juegos importantes de SNK enseñan su careto por estas buscadas páginas. Lo cierto es que, al contrario que pasa con Capcom, SNK tiene ilustraciones para llenar 10 libros como éste. Su precio actual es igual que el de Capcom, unas 2.975 ptas. ¡Animo, que cada vez lo tienen más tiendas!

DRAGON BALL "ILUSTRACIONES COMPLETAS": Este libro no debe faltar en las estanterías del buen otaku. Tiene un total de 265 ilustraciones de Toriyama sobre el mundo de "Dragon Ball" dibujadas entre 1985 y 1995. Diez años recorridos por imágenes que atraviesan las etapas de la vida de Son Gokuh desde que sobrevolaba los cielos a lomos de la nube Klinton hasta que destruye al demonio Boo.

Lo mejor del libro es que ha sido editado en España, con lo que los comentarios y textos que aparecen junto a las ilustraciones están en castellano. Imaginad la importancia de este tomo que ha sido editado simultáneamente en Francia. ¿Su precio? 2.495 ptas. de nada. ¿Los responsables? Planeta-deAgostini.



STREET FIGHTER II V. THIS IS ANIMATION SPECIAL: Este libro lo conseguimos hace ya unos meses y se trata de una recopilación de imágenes de la serie de televisión que comentamos en este mismo Otaku Manga. Tiene 47 páginas a color y 47 en blanco y negro (bocetos de la serie y del videojuego "Super Street Fighter 11 Turbo"). En el anterior número os comentamos la puesta a la venta de la banda sonora de la serie de televisión. Otra buena compra de Navidad. El precio de este libro de ilustraciones ronda las 2.000 ptas. y os diré que fue editado por Shogakukan a finales del año pasado.

PELÍCULAS DE ANIME

Algunos de estos títulos ya los conocéis, pero por su transcendencia e importancia dentro del mundo de los videojuegos os recordamos su existencia. Aquí tenéis una selección de los que, a mi parecer, son los mejores Animes disponibles en el mercado:



STREET FIGHTER II MOVIE: Esta es sin duda la mejor película de animación relacionada con un videojuego. Tiene una animación genial que, apoyada por un guión acertado y unos decorados impresionantes, hacen de sus 100 minutos de duración una experiencia irrepetible. Sólo hay que achacarle el hecho de que la versión española no tenga la banda sonora japonesa, sino la que le "injetaron" los americanos cuando cayó en sus manos. Si hay suerte, incluso podéis encontrar la película en oferta por algunos grandes almacenes. De verdad, no la dejéis pasar. Editada por Manga Video.

STREET FIGHTER II V LA SERIE: Se trata de la versión televisiva de Street Fighter II. En Japón no tuvo un excesivo éxito, pero he de reconocer que al verla doblada al español me ha gustado bastante. Si hay algo realmente raro en la serie es el diseño de los personajes. Cada luchador ha sido modificado en algo (vestimenta, peinado, historia personal...), pero eso no ha logrado más que fortalecer el guión (de otra forma no estaremos viendo más que la película estirada a límites insoportables y sería bastante peor). Salió en Noviembre a la venta gracias a Manga Video.



FATAL FURY MOTION PICTURE: Es la contrapartida de SNK a la anteriormente citada película de CAPCOM. Tiene exactamente la misma duración, aunque no podemos decir lo mismo de la calidad de la animación. Está realizada por varios diseñadores y dibujantes que se van sumando a lo largo de todo el film, lo cual queda bastante raro (al menos todos tienen un estilo parecido al del diseñador original, Masami Obari). La podéis encontrar en quioscos. Ha sido editada por Polygram.

THE ART OF FIGHTING: Este film, realizado en Japón únicamente para lanzamiento televisivo, está basado en la primera entrega de la saga de SNK, aunque al igual que Street Fighter II V, tiene muchos cambios. La animación es bastante regular, el diseño raro y el guión le hacen dudar a uno si está viendo una película de Art of Fighting o un episodio televisivo de Lupin (ya veréis las persecuciones, ya...). Se la recomiendo a los fans de SNK. Editada por Manga Video en Noviembre.

SAMURAI SHODOWN: Este lanzamiento ha sido totalmente inesperado. Nos encontramos en pleno bombardeo de películas basadas en juegos de lucha y parece ser que hasta no haberlas editado todas, la gente de Manga Video no va a parar. La animación está bastante bien, el guión es raro pero bueno, y la calidad en general es muy aceptable. Un tanto más a favor de Manga Video que acaba de lanzarla para estas fechas navideñas.

SAILOR MOON R, LA PELÍCULA: Aunque no pertenece a ningún videojuego, esta película hemos de comentarla por su gran interés para el otaku. La animación al ser un film es mucho mejor que en la serie de TV, y el guión no es tan soso. Es el regalo idóneo para vuestra hermanita (y la excusa perfecta para tenerla en casa sin que tus padres te miren con cara rara). Ha salido ahora en Navidad a través de Manga Video.

Y hasta aquí el Otaku Manga de este mes, dedicado íntegramente a posibles regalos navideños a gusto del otaku jugón ¡Felices regalos!

*Shinnen Omedet!!
Gran Maestro de las Artes Parciales*



CONCURSO

COOL BOARDERS



Vive toda la emoción del snowboard en tu PlayStation con «CoolBoarders»

Consigue uno de los 20 juegos que sorteamos o un equipo completo de Killer Loop compuesto de botas, fijaciones y tabla.



Te lo hemos puesto muy fácil: ¿sabrías decirnos cuál de estas tres pantallas de «CoolBoarders» ha sido trucada?

sorteamos **20 Juegos**
y **1 Equipo Killer Loop**



- Bases del concurso COOL BOARDERS**
- Podrás participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envían el cupón de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid). Indica en una esquina del sobre: "CONCURSO COOL BOARDER".
 - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá UNA, que ganará un equipo completo Killer Loop (tabla, fijaciones y botas). Posteriormente se extraerán VEINTE cartas cuyos remitentes recibirán cada uno un cartucho de Cool Boarder para consola PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
 - Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de diciembre 1996 al 31 de enero de 1997.
 - La elección de los ganadores se realizará el 3 de febrero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de marzo de la revista Hobby Consolas.
 - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
 - Cualquier supuesto que se produzca no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS, S.A.

Tabla Killer Loop FS Una tabla práctica y cómoda. Su revestimiento de doble densidad transmite una gran estabilidad y a través de su capa interior de goma se consigue mejorar la flexión longitudinal y las oscilaciones.
Bota Strider Top Una bota con las mejores prestaciones en cuanto a flexibilidad, confort, calor y duración.
Fijaciones Leech Bindings Ligeros, súper cómodos y adaptables a todas las situaciones a través de sus múltiples reguladores.

Nombre Apellidos
 Dirección
 Localidad
 Provincia C. Postal Teléfono

La pantalla falsa es la letra ☐



Si vives en Madrid, pásate por Pista Central (La Vaguada) y echa un vistazo a los premios que puedes ganar.

"Una maravilla...y aunque parezca mentira nos habéis acabada de solucionar unas cuantas dudillas sobre esa cansala de la nueva generación que algunas (ya incluída) nas pensamos comprar. Pera esa na es tada sina que en Maria 64 decís un par de truquillas (el cuodra, dónde está Yashi, etc...) y poder ver en realidad la velocidad, las movimientas de las gráficas, el scrall, las pixel (na tenga ni idea de qué estay dicienda, pera buena)."

Que que nos ha pasado el video
Una aventura maravilla, puesto que en
ese fantástico video podemos observar
la maravilla de la maravillosa naturaleza
de y sus animales y maravillosos paisajes,
y aunque tengamos muchas más cosas
acceder a seleccionar unas maravillas sobre
esa categoría de la mejor información que
algunos (yo incluí) nos tenemos que
perder esa no es todo si no que
en mano de obra es por lo maravillosos
(el mundo, donde está, etc.) y poder
ver en muchos de los videos, los
maravillosos de las maravillas, el final
los para (no tengo ni idea de que
está diciendo, pero bueno).

Resumiendo mucho es el
mejor video que habéis hecho (siempre)
y el que mejor podría haber
dado.

"Toda se resume en una sala palabra: Increíble. Este video na sala nas ha sorprendido a todas sina que demuestra la gran capacidad técnica que pasee esta gran consola; y esa que según Shigeru Miyamata, sala se ha aprovechada el 60% de la máquina de Nintendo. Pera na toda san flares... Nas ponéis las dientes largas. Tardavia nasatras na pademas jugar can esas juegas, y vasatras va la habéis hecha..."

Todo se resume en una sola palabra: Increíble.

Después de esperar casi o más de 2 años (ya he perdido la cuenta) estas imágenes no han venido como anillo al dedo. Me explico.

Desde el día que pisé el Proyecto Reality" hasta "Ultre 64" todo ha sido una lluvia de fechas, datos técnicos y nombres rimbombantes que, lo verdad, me ensaban todo a chino. Después vino el nombre de "Nintendoo 64" y la cosa tomaba forma. Y empezaba a aparecer imágenes de algunos juegos. Pero, ahora, a menos da 4 meses 6.3, no sé: esta video no solo no ha sorprendido a todos sino que me ha decepcionado por la gran capacidad técnica que posee este gran consuelo; y eso que, según me ha dicho Shigeru Miyamoto, solo se ha aprovechado el 60% de la máquina de Nintendo.

Pero no todo son flores, también este video tiene una grandísima pega: Yo tengo un Game Boy, una Super Nintendo, y espero, una Nintendo 64; y muy sinceramente, y creo que hablo por unos pocos:

NOS PONTE LOS OIENTES LARGOS

Lo que quiero decir es que todo es muy bonito, increíble, jugable, especial, genial, elucianante..... Pero todavía nosotros no podemos jugar con esos juegos, y vosotros ya lo habéis hecho. Os tengo envidia; pero una envidia sana, porque sé que esto lo habéis hecho con muy buenas intenciones. Por eso: MUCHÍSIMAS OBRAS.

"El principal factor por el que quería el vídeo era porque ante tanta espera de la llegada de N64 a España me estaba pensando en comprarme la PSX pero ya toda cambiá. Cuando encendí el vídeo y vi unos paisajes tan bien hechos, un Mario que se mueve a la perfección, una música y un sonido aplastante empecé a babear por pasearla. El calma fue cuando pude apreciar la calidad de los demás juegos, por eso quise daras las gracias por haberme sacada de dudas, y me alegra de haber esperado"

Jorge Casanova (Zaragoza).

"Una auténtica gazada. El Maria 64 se sole de la vista hasta ahora en consolas de 32 bit. Y la mejor es que tiene algo que las vistasisimas juegos de Saturn y PSX corecen, la diversión. En una palabra: Fantástica. Simplemente, no crea que nada ni nadie sea capaz de hacer sambra a la mejor máquina doméstica vista hasta el mamenta: Nintendo 64."

Para Revista Hobby Consolas:

Muy a desgracia de desengañes y patrones y muy a ir directamente al grano (y minuto grano).

Cuando fui por primera vez a la sala de conferencias de prestigio y me encontré con un juego llamado VIRTUAL FIGHTER que no me dejó muy villano después fui a la biblioteca y me di cuenta que se iba a sacar un soporte de 32 bit con CD-Rom que podía hacer que jugaran al V.F. desde un casa con la misma calidad de la consola. Si a la Sega SATURN y la quería a toda costa. Luego fue la Sony PSX y al cambio de opinión con la Saturn y solo quedaba PlayStation. Después ~~después~~ a los rumores de una nueva Nintendo de 64 bits, pero al ver que iba a ser una consola (y afortunadamente como las de NES, GBC) y viendo el precio de las 32 bits (más de 600.000 pesos) me dije que sería un completo fiasco. Entonces, al ver los cartuchos de 32 bits me acordé de la consola de 32 bits que me había comprado en la casa del CP-Rom y dije: ¡bueno! si así viene al mercado se moverá un poco. Guiero que haya un buen modelo que utilice los 3D tan perfectos que he visto en el Y solamente que a aquellos personas que están decididos a tener la consola de una consola de nueva generación. Y me 64 bit (que lo esperen! Si quieren claro) Me dice la pena viendo lo que hay.

Las únicas cosas que hay en a Nintendo que no se reconstruye esta consola tan maravillosa. Una "purga" un poco.

P.D.: espero que en ves. Saludos del título "Soy un poco el video" a "Casi al poco NINTENDO 64" (repetir, decir, poner y me publicarlo cada cuatro a Guano).

"...Pera cuando vi ese vídeo...el péndulo se movió con más fuerza que nunca; ¡Qué calidad, qué entamas 3-D tan perfectas, qué texturas, qué...! Y salamente diga a aquellas personas que estén dudando entre si comprarse una consola de nueva generación a una N64; ¡Qué se esperen! (Si quieren clara). Merece la pena viendo lo que hay.

Las únicas feas que haga san a Nintendo España par retrasar tanta esta consola tan alucinante, han "pringaa" un poco.

"A mí me ha convenido. Así de clara. Después de verla he decidido esperar un poco más antes de adentrarme en la "nueva generación", ya que si he esperado toda este tiempo desde lo oporinón de Saturn y PSX, ¿qué más me da unas meses más? Una vez salga N64 y se sepa un paca más sobre su futuro será el momento de hacer una comparación en la red entre masqueteros" y decidirse por una de ellas.

La impresión que me he causado al video es parecido a la que experimenté cuando que regalé a los de la (yo los odio el t' 1). Por aquel entonces yo tenía una M 5000 de arriba feribiste con su M 2, y el señor Masquerade. Los amigos de los p'os previnieron que yo me iba a ir a la cárcel. Pero cuando me fui a la cárcel me dijeron que no habían dado impresión a los de la Super, pero que cuando yo les enseñara un video que cuando enseñé su vídeo y cuando al su, de aquellos increíbles gráficos en el video me subió la fiebre: dos días después había vendido la Master y el primer día de junio me gastaba 30.000 cuantas en mi actual consola. Dren parte de la culpa la tuvo el fan de presentación en sociedad que regalé.

Con este video la cosa fue algo diferente, quizá como Marco aún queda un poco de

A mí me ha convencido. Así de claro. Después de verlo he decidido esperar un poco más antes de adentrarme en la "nueva generación", ya que si he esperado todo este tiempo desde la aparición de Saturn y PRX, ¿qué más me da unos meses más? Una vez salga N64 y se sepa un poco más sobre su futuro será el momento de hacer una comparación en todo regla entre las "tres mosqueteras" y decidirse por una de ellas.

La impresión que me ha causado el video es parecida a la que experimenté cuando vi el primer regateador de la GN (los dos deede el '71). Por aquel entonces yo tenía una M.S. y vi yendo de arriba flotando con su M.C. y el John Madden. Los reportajes de los tres previos ya me habían dejado impresionado acerca de la Super, pero fue cuando vi los juegos en movimiento, cuando escuché su sonido y cuando vi su, de, aquella, increíbles gráficas en el video, cuando me subió la fiebre: ore dos días después había vendido la Master y el primer día de Junio de 1992 me gastaba 30.000 oucas en mi actual consola. Gran parte de la culpa la tuvo el fantástico video de presentación en sociedad que regateaste.

Con este video la cosa fue algo diferente, quizá porque Marze aún queda un poco lejos, quizá porque en 32 bits se han visto cosas realmente alucinantes y la dificultad para sorprendernos ha aumentado, quizá porque su futuro se desvela MUY lentamente, so lo sé. Lo cierto es que sí, la N64 me ha encandilado, pero no me ha subido la fiebre como en su día hizo la S.N.

for the lot

Cristóbal "THE FLY" Martín FERROZ (La Concha)

"Todas las vídeos que hacéis me parecen bastante malas, deberíais regalar más pasters coma hacíais antes en cambio ahara en el paster de Worldwide Saccor está bastante mal hecha porque san simplemente partes del juego pegadas. Buena, más pasters buenas v menos vídeos "cutres" "

UN LECTOR ASIDUO

Hola me gusta mucho vuestra revista ademas de de que es la mejor, es la mas amplia en informacion y aienpre haceis los mejores concursos.

Todos los videos que haceis me parecen bastante malos debais regalar mas posters como haciais antes en cambio ahora an al poster del worldwide soccer esta bastante mal hecho por que son simplemente partes del juego pegadas.
Buano, mas posters buenos y menos videos "CUTRES"

¿Qué me ha parecido el vídeo de NINTENDO 64?

Es el video con las imágenes más espectaculares que jamás haya visto y veré.

He visto como son los juegos de Sega Saturn, los de Playstation... pero nunca había visto como eran los de Nintendo 64, y gracias a vosotros he podido comprobar y confirmar que Nintendo 64 es la mejor consola de todo el universo.

Sega y Sony parecen dos simples principiantes ante la magnífica y veterana NINTENDO.

veterana NINIENDO.
 No es de extrañar que los japoneses hayan echo cola para conseguir la tan preciada Nintendo 64,yo también la haria y sería el primario de la fila.
 Sólo me queda decirles a Sega y a Sony que disfruten de los pocos meses de gloria que les quedan,porque el 1º de Marzo será el día de au juicio final...ja,ja,ja...

SAYONARA!

Shang Tsung (Lugo)

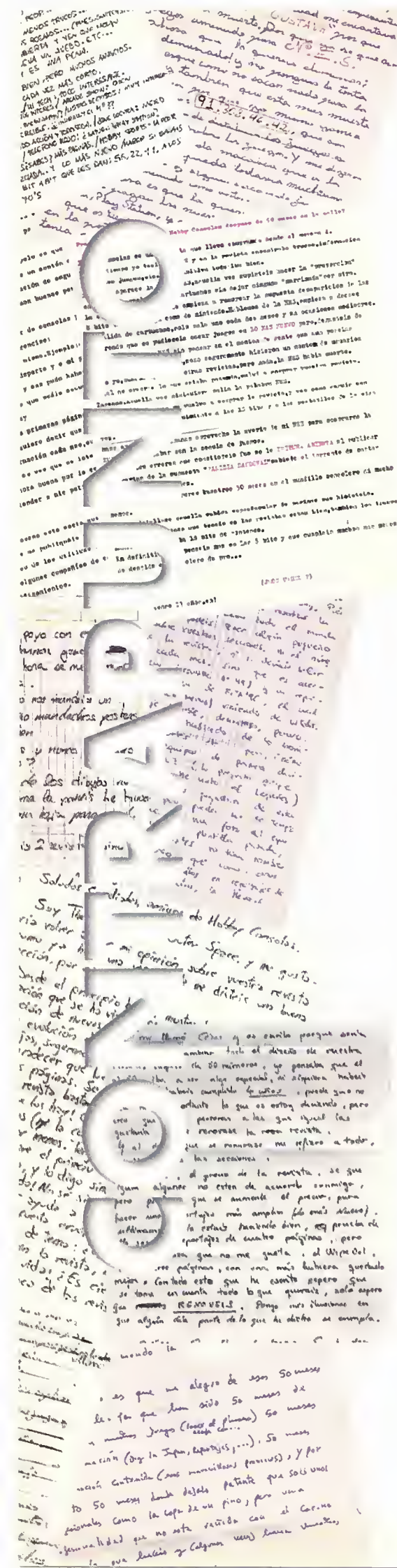
ULTIMATE: Espero con impaciencia el próximo vídeo de Nintendo 64, y haber si ampliáis la maravillosa sección de Otsku Manga.

Manga.
¡Feliz Navidad y próspero año nuevo!
¡Larga vida al manga y a Nintendo!

"Es el video con las imágenes más espectaculares que jamás haya visto y veré. He visto cómo son las jugadas de Sega Saturn, las de PlayStation... pero nunca había visto cómo eran las de Nintendo 64, y gracias a vosotros he podido comprobar y confirmar que Nintendo 64 es la mejor consola de toda el Universo."

Sála me queda decirles a Segá y Sany que disfruten de las pocas meses de gloria que les quedan, porque el 1 de Marza será el día de su juicio final... ¡ja, ja, ja..."

Ahora que llega el momento de escribir la carta a las
Reyes Magas... ¿Qué le pediríais al sector de las videojuegos
para el año 97? Enviad vuestras cartas a:
Habby Press. Habby Consolas.
C/ De las ciruelas Nº4.
28700 San Sebastián de las Reyes. (Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



Ya basta de hablar del manga DE SARA HARDING.

¡Bueno, ya está bien, me tenéis hasta las mismísimas narices! Está claro que aquí nadie hace caso a la principal interesada en estos asuntos (es decir, la revista). Hace unos meses HC pidió que dejasen en paz el asunto del reportaje de los mangas eróticos. Y a hora veo a dos que vuelven a la carga con lo mismo.

Esto está más pasado que una sopa rancia. No es por nada pero, ¿por qué no nos dejáis en paz ya, demonios? Son Gokuh 64 y Chica Furiosa, dejaos de tanta estupidez que lo del manga, pasó hace ya bastante y casi lo teníamos olvidado.

En cuanto al Hobby Consolero Mai, hace tiempo que no veo un tipo como él con la cabeza sobre los hombros. Como él bien dice, toda consola tiene juegos buenos y malos. Yo tengo una MD pero he jugado varias veces con una SNES y la verdad es que las dos me parecen igual de buenas en prestaciones. Lo que importa son los juegos y ahí sobre gustos no hay nada escrito.

No hago alusión al tipo que lo escribió pero "que Sega y Sony se copian de Nintendo..." Bueno, eso no lo tengo yo tan claro. Si me dices de dónde han copiado el mando de «Nights» puede que retire esto, pero por ahora "mentira cochina". Vale, tu Mario no es cuadrulado pero últimamente «Virtua Fighter» ha mejorado mucho en gráficos. En cuanto a lo de pasar por el oculista, por si me lo repites, tengo ya hora ¡¡el 10 de Marzo!!

P.D.: Chicos de HC, mi sugerencia a posibles guías de juego es que la hagáis de «Story of Thor» o de su versión en Saturn.

A favor de todas las consolas DE EL PEZ DEL VIENTO.

Llevo comprando la revista desde las Olimpiadas de Barcelona y todo este tiempo me he reído mucho con todo, pero ya estoy harto de los Nintenderos, los Segaadictos y demás elementos.

A ver si me expreso claro y bien: Tengo una GB, una SNES y una Saturn. Me gustan todas y no tengo dinero para otras dos, sino me compraría sin dudarlo una PSX. Yo adoro los

videojuegos no las consolas ni las marcas. Estoy deseando salir de trabajar para echar unas partiditas. Me da igual coger el «Sega Rally» que el «Monster Max». A Nintendo se le pueden poner muchas pegas, pero lo que más me fastidia es que se metan con Mario. Los mejores momentos de mi

larga experiencia lúdica (tengo 21 años y llevo desde los 7) los he vivido con Mario. Me podría tirar días enteros jugando con él en mi jubilada NES (de hecho ya me los he tirado) pero no he podido jugar más de 2 ó 3 horas con «Rayman» por ejemplo. Y es que Mario es mucho Mario. Yo entiendo que

nunca hayas podido disfrutar de sus aventuras, pero el 100% de los que lo han hecho seguro que saben a lo que me refiero y saben que tengo razón. El videojuego se está convirtiendo en cultura por eso la gente que critica a Mario o a Sonic o a PSX (da igual) es gente inculta y descerebrada. Las consolas están para disfrutarlas y si tu primo tiene una Saturn y tú una PSX pues mejor, no le digas que se compre una PSX ya que de la otra forma disfrutarás el doble. Lo que quiero decir es que cuantas más consolas y videojuegos puedas tener a tu alcance, mejor, y si no tienes money, con una GB puedes ser el tío más feliz del mundo siempre que no te venga el tontolaba de siempre a decirte que si Sony, que si los bits...

Sorprendido con «Mario 64» DE RICARDO ANTEQUERA MUROS.

Para empezar quiero decir que soy de toda la vida de Nintendo y sorprendentemente para vosotros (los lectores de esta sección) comprobaréis que no me meteré con nadie a excepción de los que han llamado a Mario de una manera que no voy a repetir. Nada más decirle que se siente y medite como yo he hecho con sus afirmaciones.

Voy a empezar con Sega que la muy "pobre" al sacar la Saturn no ha hecho mal. Si alguien se compra esta consola es imposible que quede decepcionado (nadie en su sano juicio) pero, como alguien dijo antes, si se le busca en el pasado se le pueden encontrar cosas sucias como por ejemplo el Mega CD y la 32 X ya que no es

Cuántas más consolas y videojuegos puedas tener a tu alcance, mejor, y si no tienes money, con una Game Boy puedes ser el tío más feliz del mundo.

El Pez del Viento

Si alguien compra una Saturn es imposible que quede decepcionado. Pero si se le busca en el pasado a Sega, se pueden encontrar cosas sucias.

Ricardo Antequera

normal darles una patada en el culo y echarlas de la casa Sega.

La Playstation es una consola que no he podido ver muy bien, casi sólo en los Centros Mail, pero está a la altura de la Saturn. Jugué a la recreativa de «Tekken 2» (¡qué pasada!) y sin nombrar otros juegos («Destruction Derby 2» es mi favorito) me pareció alucinante. Lo único que le falla es que algunos piensan que su poca experiencia le hará perder en esta competición. Yo creo que no. Con respecto a la N64, el 26 de noviembre estaba pensando seriamente comprarme la Playstation pero como un rayo de luz cayó del cielo la nueva HC. Después de leermela a conciencia me puse el vídeo de Mario (estaréis conmigo en que es mejor comprobar la calidad de un juego en imágenes en movimiento que en la revista). Pues bien, Mario no resultó como yo esperaba ¡¡ERA MEJOR!! Un juego muy rápido, unos gráficos muy, muy limpios a rebosar de polígonos y más original que cualquier otro Mario. Es tan bueno que espero cerrar las bocas de todos los criticones.

Los juegos idénticos de SN y MD.

DE F-1 EXPERT.

Yo he escrito a esta sección por primera vez para avisar a todos los usuarios de SN y MD.

Los juegos de SN que son idénticos a los de MD (véase «I.S.S.D») cuestan más dinero porque son más grandes y al ser más grandes necesitan más memoria y resultan menos rentables. He aquí

algunos ejemplos: «Worms»- SN: 11.990, MD: 9.990. «Toy Story»- SN: 12.990, MD: 9.990. «I.S.S.D.»- SN: 10.990, MD: 7.490. Estos juegos son idénticos y los de SNES son más caros, por eso comprenderéis ahora que los juegos de MD no es que sean mejores, sino que son más rentables.

El defensor de Sonic

DE BENGI PRAIS A LOS QUE INSULTAN A SONIC, EN ESPECIAL A SUB ZERO.

Sois tontos, tontos a rabiar. No hay retrasado que os supere. Sois colosales, os tenían que llevar a un circo, en especial a Subzero. ¿Cómo te atreves a decir que Sonic es un Puerco Amorfo? Mario es un cabezón, una especie de sebooso mimoso andante con un mostacho vomitivo. Es un baboso. Sonic

como vosotros decís será muy moñoso y todo eso pero a Mario no le supera ni su seta parlante ni su especie de hermano tontito. El y toda su familia huelen mal, a caca de la vaca.

Apuesto a que a Mario le pegaban en casa y por eso se le ha quedado esa cara.

Mario da pena. Es cutrefacto y sarnoso.

Me imagino que tendrá la rabia y un pegotón de enfermedades. Nintendo es una ful, penosa como su mascota. ¡Todos contra Nintendo! ¡Viva Sega!

¿Críticas a Sony?

DE ROSITO ASESINO A LOS INÚTILES.

A El Dorado: Antes de escribir una carta esta sección deberías pensar. Si de verdad te gustan las consolas como dices, deberías saber que van a salir unas maravillas llamadas «Tekken 3» y «Toshinden 3» que serán el doble de buenos que ese «Virtua Fighter 3». Ya verás quien contraresta a quien.

A B. Peris: Para que te enteres listillo, la PSX está dejando en ridículo a la Saturn.

ATENCIÓN Hobby Lectores, cada mes escribid al señor Peras quien es el mejor: MD o SNES,

PSX o Saturn, GB o GG. Te hartarás de cartas Peris y por último te diré que en las tiendas como Mail no van a convencerte de comprar algo malo sino lo bueno como es el caso de PSX.

A Link y Chrono: Con estas palabras no quiero criticaros sino advertiros, os voy a repetir lo que dijo El Dorado. N64 no triunfará en Europa por una simple razón: el 40% de los niños de Europa poseen una 32 bits + el 40% que no poseen consola ni poseerán = 80%. Lo que queda, el 20% son los que tendrán una N64.

Nintendo: una compañía inteligente

DE RAISTLIN MAJERE A B. PERIS.

El otro día leyendo la sección del Contrapunto pude leer cómo un tal B. Peris, sin recapacitar en lo que escribía, llevaba a cabo una crítica total contra Nintendo que no tenía ni pies ni cabeza. Respecto a lo que decía de los juegos de MD y SNES, hay muchos

juegos de esta última que superan a los de MD como la saga «DKC» pero también hay muy buenos juegos como el «Sonic 3D» exclusivos de Sega.

En temas de lucha mejor ni hablar. Es cierto que juegos como «Eternal Champions» son fantásticos pero la

F-1 Expert

verdad me quedo con

el «Killer Instinct». A pesar de todo esto que he dicho, yo he podido disfrutar con muchos juegos de MD.

Respecto al tema de N64 y Saturn si lo único que has oído son los datos que nos han aportado los amigos de HC, es mejor que te des con un canto en los dientes porque si no sabes de electrónica y no has visto la N64 no puedes opinar. Por último, y referente al tema Virtual Boy, puede que este aparato haya sido un fracaso, pero por lo menos Nintendo es una compañía inteligente y no ha cometido la capullada de tropezar dos veces en la misma piedra. En cuanto al Super Game Boy lo considero una gran idea y no como las paridas esas que hace Sega como el Activator aquel por el que te daban un sablazo de 20.000 pelass.

También quiero felicitar al Consolero Mai por mandar una de las pocas cartas sinceras de esta sección.

Harto de "estrechos"

DE LUCAS GRIJANDER A TODOS LOS ESTRECHOS.

Ya estoy harto de que el personal "estrecho" se meta con la sección erótica de Otaku Manga. Si os gusta el Manga tanto, compraos los cómics de "El Dr. Slump" seguro que en ese tipo de cómics falta esa guindilla tan excitante llamada erotismo. Me he tenido que contener mucho, mucho, mucho tiempo leyendo las increíbles sandeces que cuentan los lectores. Estoy seguro que cada mes os compráis HC y vais corriendo a la sección Otaku Manga (u otras secciones que consideréis rivales a vuestros gustos) y el mes siguiente a criticarlas a conciencia sin importaros lo que piense la demás gente. Yo por ejemplo me pirro por los buenos juegos, sean de la consola o compañía que sean. Regresando a la sección Manga, cuando leí la carta de Chica Furiosa se me saltaron las lágrimas de risa (de verdad me alegraste el día) si seguís dando vueltas al mismo tema acabaréis con menos futuro que un huevo Kinder sin sorpresa.

¡¡Exclusiva!!

Lara nos cuenta cómo resolvió su aventura

TOMB RAIDER



Hola, amigos. ¡Qué!, ¿tenéis problemas para acompañarme en mi aventura? Pues tranquilos, porque he reservado unas paginillas en Hobby Consolas en las que os iré contando durante los próximos meses los pasos que tuve que dar para concluir con éxito mi difícil misión. Si tenéis valor y estáis dispuestos a afrontar conmigo todo tipo de peligros... ¡seguidme!

Antes de acompañar a Lara en su aventura, queremos repasar unos cuantos principios básicos para asegurarnos de que conocéis perfectamente todas las habilidades de nuestra heroína.

En principio tenemos que decir que, como sabéis, Lara es una chica muy dinámica y que su afán es recorrer todos los escenarios corriendo. Pero suponemos que habréis descubierto ya la importancia que tiene en muchas ocasiones frenar su ímpetu y hacerla andar. Pulsando el botón del pad puesto a tal efecto conseguiréis no sólo que Lara camine despacio, sino que este movimiento os resultará imprescindible para pegaros al máximo a los bordes de las plataformas, de tal manera que nunca se caerá y conseguiréis al mismo tiempo colocaros en la situación óptima para efectuar vuestros saltos.

Dominar los saltos resulta imprescindible para llevar esta aventura a buen fin. Para las distancias cortas no suele haber problemas, pero para las grandes distancias debéis situaros justo en el borde de la plataforma y dar un pequeño salto hacia atrás (pulsando el botón de "abajo" del cursor).

Posteriormente, avanzando hacia adelante y pulsando rápidamente el botón de salto, conseguiréis efectuar vuestros mejores saltos. No olvidéis

que en ocasiones tendréis que, justo cuando estéis cayendo, pulsar el botón de

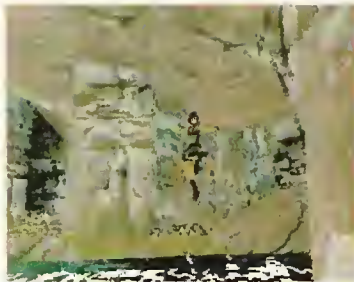
"acción" para agarraros y subir posteriormente a la plataforma. Al principio resulta un poco complicado, pero una vez que dominéis esta técnica el juego os resultará mucho más sencillo.

También saltando podréis esquivar el ataque de algunos animales, aunque lo mejor para evitar estos peligros es utilizar el botón que te hace rodar por el suelo y disparar simultáneamente.

Otro detalle importante es que en algunas ocasiones tendremos que dar saltos que producen un "rebote", impulso que deberemos aprovechar para efectuar rápidamente un salto lateral que nos permitirá llegar a lugares aparentemente inaccesibles. Bueno, una vez aclarados estos movimientos básicos, vamos a hacer un repaso a otras habilidades de nuestra amiga para pasar después a hacer un recorrido por todos los escenarios del juego. Esperamos que los consejos de Lara os resulten de suma utilidad. ¡Suerte!



Salto corto: Para realizarlas, simplemente debes pulsar el botón de "saltar" y mover el mando direccional hacia adelante. Si no te fijas de la distancia, coge carterilla. Por si acaso.



Salto largo: Algunas saltos te costarán varias intentas (y alguna que otra vida). La manera de ejecutarlas te la hemos cantado en el texto general de este repartaje. Léela con atención.



Desplazar bloques: Cuando veas un cuadrado en la pared que tiene algún tipo de asa, pégate a él. Pulsa "acción" + "arriba" y la empujarás, y "acción" + "abajo" y la traerás hacia ti.



Trepar: Debes saber que al pulsar el botón de "acción" y el mando direccional hacia arriba, Lara se agarrará sin ningún problema a las altas accesibles. No es necesario que pulses el botón de "salto"



Armas: Al principio Lara dispone de un par de pistolas, pero podrá recoger armas más eficaces que se encuentran escondidas. Para estas armas será necesario recoger toda la munición posible.



Radar: Con este movimiento podrás esquivar el ataque de algunos animales. Sin embargo, siempre que tengas ocasión, dispáralas desde lugares altos a los que no puedan acceder. Lenta pero segura.



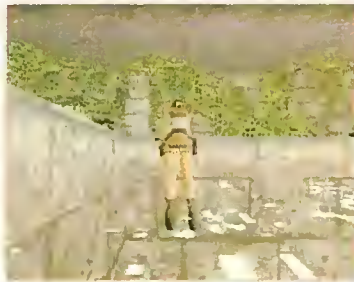
Coger objetos: Las hay de estos tipos: batiquines, armas, munición, llaves y algunos objetos para abrir puertas o accionar mecanismos. Para cogerlas, calécate justo sobre ellas y pulsa "acción".



Travesía: Lara puede colgarse de grietas que hay en algunas paredes y avanzar hacia izquierda y derecha. Esta es la única manera de acceder a algunas rincones tan escondidos como las propias grietas.



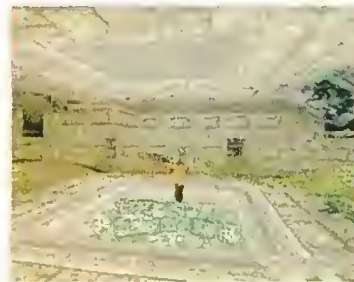
Bucear: Cuando estés buceando no debes perder ni un segundo, pues el aire se va consumiendo a toda velocidad. Pulsa el botón de "saltar" para bucear más rápidamente.



Salir del agua: es una técnica que deberás dominar, pues a veces serás perseguida por ratas o cocodrilos. Bucea hasta la pared, sube hacia arriba y pulsa "acción". Si te quedas corta y tienes que nadar... mala.



Palancas bajo el agua: Cuando tengas que bajar una palanca sumergida, sitúate justo enfrente de ella y pulsa el botón de "acción". Casi nunca verás qué compuerta abre, pero segura que abre alguna.



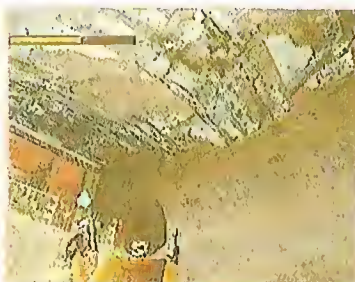
Tirarte de cabeza: Puedes tirarte de cabeza al agua corriendo hacia ella y saltando con el mando direccional pulsado hacia arriba. No sirve de nada, pero queda muy bonita.



Rebotar: Cuando saltes hacia una rampa, Lara rebotará y saldrá despedida. En ocasiones deberás aprovechar este impulso y saltar hacia un lado para llegar a lugares poco accesibles.



Ahorrase: Para bajarte de algunas plataformas altas sin sufrir daño, anda justo hasta el borde, dote la vuelta y salta hacia atrás. Pulsa rápidamente el botón de "acción" y Lara se quedará colgada.



Mirar hacia arriba: cuando te sientas perdida y no sepas qué hacer, mira hacia arriba por toda el escenario. En ocasiones descubrirás que las salidas se encuentran en el techo.



Mirar hacia abajo: esta opción te servirá tanto para ver las abjetas que hay en el suelo y calécate exactamente sobre ellas, como para calcular la altura a la que te encuentras.



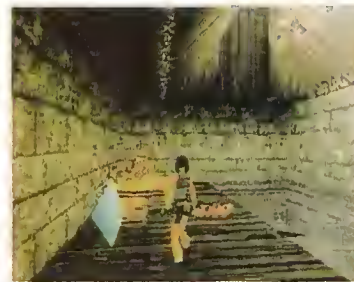
Accionar palancas: las palancas siempre abren una puerta o una trampilla y, a veces, una escena te mostrará qué se ha abierto. Una pista: siempre están subidas y cuando las accionas se quedan abajo.



Puertas con llave: algunas puertas se abren mediante palancas o interruptores, pero otras necesitan una llave en concreto. Si llevas una y Lara te dice que no, ya puedes ir a buscar otra.



Batiquines: recuperan tu energía. Un truco: si te están atacando y ves cómo baja irremediablemente tu barra de energía, pausa el juego y coge un batiquin. Podrás seguir con todas tus fuerzas.



Cristales mágicos: Estas rampas sirven para salvar la partida. Generalmente conviene utilizarlas nada más verlas, (escasean), pero a veces merece la pena avanzar un poco más y salvar después.

Al entrar en aquella inmensa cueva, las puertas se cerraron tras de mí con un gran estruendo. Me encontré en un mundo de luces y sombras, una zona de riscos, grutas y rocas cubiertas parcialmente por nieve.

Avancé deprisa, siguiendo las huellas que unos lobos habían dejado en la nieve y, prácticamente sin darme cuenta, me vi metida en una peligrosa trampa donde las paredes parecían escupir dardos. Comprendí que aquello sólo era una advertencia: a partir de entonces tendría más cuidado.

Dejé atrás las rocas blancas y busqué en la cueva que se abría ante mí. Encontré una pequeña brecha en la pared izquierda donde se escondía un botiquín. Lo guardé en mi mochila, volví atrás y escalé la pared. Giré a la izquierda y en lo alto de un muro con nieve pude ver un entrante. Recogí el botiquín que allí se encontraba, (intuí que este tipo de ayuda me sería muy útil más adelante), y retomé mi camino hasta un lugar donde la nieve daba paso a verde musgo y largas enredaderas.

Continué hasta una gran sala en la que había dos puentes de madera. Pasé de un lado a otro y desde arriba disparé a unos lobos que esperaban mi caída. Entré en otra estancia y vi girar un Cristal Mágico al otro lado de un foso. Antes de saltar preferí mirar hacia abajo y disparé a un oso que se encontraba en el fondo del pozo, así pude bajar sin ningún peligro. Continué hasta pisar una baldosa que accionaba el mecanismo de apertura de un portón perfectamente camuflado. Volví a estar en la sala de los puentes, pero esta vez abajo. Subí para recoger el Cristal Mágico.

Antes de bajar por unas escaleras que había al fondo localicé, entre las viejas y desgastadas columnas, un botiquín. Al bajar, después de ser atacada inesperadamente por dos lobos, vi un pequeño saliente escondido entre las enredaderas de una pared y dentro descubrí un botiquín completo. Al ir a accionar la palanca, encontré otro botiquín casi debajo de las escaleras. Después de guardarlo, como siempre, en mi mochila, pulsé el interruptor y tuve que correr mucho para entrar por la puerta que se abría pero que se cerraba rápidamente.

Subí unas escaleras hasta una habitación con unas baldosas que parecían quebradizas y, sin darme cuenta, caí en un lugar que más bien parecía el falso cauce de un río. Mirando desde arriba vi una enorme puerta cerrada, así que busqué el interruptor que la abría, lo activé y, no sin cierto reparo, me deslicé por un lateral de aquella vaguada.

Salí por la puerta a toda prisa...



Para entrar en la primera sala secreta que encontré, me subí a la piedra que había justo en frente de la gruta y, al tiempo que me deslizaba, salté intentando agarrarme al saliente de la cueva.



Encontré una segunda sala secreta muy cerca de la otra. Decidí subir calandame en un manticulo de nieve que había a la izquierda y probé a agarrarme sin necesidad de saltar. ¡Bingo!, encontré otra botiquín.



Al ir por los puentes pude evitar el ataque de los lobos e incluso acabar con ellas desde la alta sin peligro para mi integridad física.



En este escenario comprobé que todas las palancas abrían alguna puerta. El misterio estaba en desvelar dónde se encontraba la puerta abierta.

Tras aquellas enormes puertas, encontré un mundo de largos pasillos, zanas sumergidas y claros indicios de una antigua civilización. Inspeccioné la nueva zona pasando por pasadizos, rincones oscuros y peligros en cada esquina.

Encontré una puerta cerrada con llave y una gran habitación con una piscina en el centro. Buceé hasta una gran sala sumergida con columnas decoradas y encontré una palanca que abrió la trampilla superior justo a tiempo para no ahogarme.

Exactamente en la esquina contraria encontré otro mecanismo que abría un portón en una sala secreta. Allí recogí otra botiquín y un cargador para una Magnum. Aún no tenía esa pistola, pero guardé las balas por si acaso.

Volví a la habitación de la piscina para pulsar el interruptor que ya había visto. Avancé hasta que caí al pisar unas baldosas medio rotas. Después de pensar qué podía hacer, me di cuenta de que uno de los bloques de la pared se podía mover. La utilicé primero para subirme y acceder al saliente que no había podido visitar antes y luego tiré de él en dirección contraria, hasta que llegué a otra sala. En este tétrico lugar encontré una Llave Plateada y un Idolo de Oro. Sobre uno de los techos de aquella estancia se encontraban, ocultos, un Cristal Mágico y otro botiquín. Los cogí.

Salí rápido y me dirigí a abrir, con ayuda de la Llave Plateada, la puerta que ya tenía localizada. Encontré un gran templo con tres puertas y entré por la única que estaba abierta. Accedí a una habitación con plataformas. Salté (siempre procurando tomar el ángulo preciso) hasta que llegué a activar el interruptor que abría otra entrada al templo. Bajé rápido y, al entrar por la segunda puerta, vi de nuevo plataformas, pero esta vez algo más complicadas. Cuando intentaba acercarme a la primera, el suelo se vino abajo a mis pies y caí al agua. Salí a la superficie y tuve que tomar impulso en el poco espacio que me quedaba para dar un gran salto y agarrarme. Una vez arriba pulsé el interruptor, recogí otro Cristal Mágico y entré por la tercera puerta que se abrió. Tuve que esquivar una peligrosa trampa hecha a base de guadañas. Activé el interruptor, caí al agua y, desconcertada por lo ocurrido, bucé entrando en un pequeño túnel de la pared. Bajé una palanca y, desde lo alto, vi cómo en la sala contigua se abría una de las dos puertas que necesitaba para salir. Salté a la piscina y apareció un gran oso pardo que maté con mucha dificultad.

Comprobé que el Idolo de Oro que guardaba desde hacía rato en mi mochila encajaba perfectamente en el hueco de la puerta, así que lo coloqué y el portón se abrió inmediatamente. Antes de entrar encontré un mecanismo para desactivar la trampa de las guadañas y una habitación secreta. Después me tomé un respiro.



Al intentar entrar por una de las puertas de enfrente de la piscina, (la derecha), fui atacada por un gran oso pardo que salió enfurecido por la otra puerta. Cuando la derribé encontré en la parte superior de aquella especie de cuadro un botiquín.



Para abrir la trampilla superior que había dentro del agua, y la otra que encontré más allá, agarré la palanca y tiré fuertemente de ella.



Para llegar a la sala secreta que acababa de abrir bajo el agua, tamé, buceando, el camino de la izquierda desde la sala de la piscina y recogí un botiquín y un cargador para una Magnum.



Para bajar rápida sin hacerme daño al caer tuve que descalgarme, (pañéndame primera de espaldas), de pared en pared. Por cierta, por el camino encontré unas balas para escopeta y un útil botiquín.



Esquivar aquellas afiladas cuchillas no me resultó fácil. Tuve que ir muy despacio, andanda hasta el borde de la pared y luego correr un paco antes de que la cuchilla valviera a bajar. ¡Menas mal que sólo había tres!

Al salir del túnel me radeaba un mundo de corrientes de oguo y coscodas. Mi intuición me llevó a saltar al otro lado del río que tronscurrió onte mí, lo cual hice desde un hueco que encontre nada mós salir a mi izquierdo. Tros vorios soltas muy difíciles (en olguno ocosián caí y fui orrastrado por lo corriente hosto uno catorato), cerca del nacimiento de este río vi uno ontiguo moquinorio o la que la faltabon tres piezas. También en lo morgen-izquierdo del cauce vacío del río encontré la que sería mi primero gron arma: uno escopeto.

Supuse que debí encontron las piezas de lo moquinaria, así que retrocedí dejándame coer en la corriente del río poro ser orrostrado hasta la coscodo. Salí del oguo y, tros eliminar a un por de labos, escolé uno pored de racas blancos. Llegué o ver un gron volle verde, con motorroles, árboles y... ¡velocirruptares! Avoncé con mucho cuidado (y el mieda narmal de uno persona que acaba de ser otacado par das saurias cornívoros) y de pronto solí... ¡un enarme Tiranosauria Rex!!

Antes de que me atacaro conseguí huir y entrar por uno cueva que encontré a la derecha de un puente derruida y llegué hasta uno gruto olto desde lo que, fuero del olconce del gigante depredador, lo obotí o tiros.

En una cuevo de lo zono encontré la primera de los piezas que buscabo. En lo alto de lo doble coscada, y también a la derecha de esta, encontre municiones. En la profunda del volle hollé un templo; cogí la segundo pieza que necesitabo (que estaba escandida en el oguo) y un Cristal Mágica.

En el techo del templo recogí un botiquín completa, un cargadar poro lo Uzi y unos bolas para escopeta. A la derecha pude ver uno cuevo incrustado en lo roca, entré y vi otro Cristal Mágica. Lo tamé y decidí darme un respiro (después de uno siesto lo tendría todo más cloro).

Al volver a la occión, aunque suponía que encontraría atra pieza ol otra lado del puente, miré primero en el ogua del templo y volví o encontron otra piezo exoctamente en el misma sitio dande había encontrado lo onteriar. Ya tenía las tres que necesitaba y regresé hacio lo móquino.

Llegué a la oltura de un puente de madero que calgaba sobre el río. Antes de posor cogí el Cristal Mágico. Coliqué las tres piezas y activé el mecanismo. Un partán darada enorme cerró el paso al ogua justo o mi izquierda. En los cataratas encontre un batiquín que guordé en lo machilo. Buceé hasta una salo escandida y recogí las abjetos que encontre ollí. Después corré por el cauce del río, ohoro vacía, hasta dejarme caer par el hueca que antes había sida una cascada. Coí al oguo y me di cuento que justo ol final del cañón que hobío formoda la catarata había un pasodizo. Entré hasta el final y una gran puerta se abrió... ¡Par fin abandonaba oqué! extroño lugar!



Cuando vi el río comprendí que me costaría saltar al otra lado. Me acerqué la máxima hasta el borde de la raca, giré un paca hacia mi izquierda, y retrocedí con un pequeño salto hacia atrás. Tamé correrilla y... salté. Llegué al otra extrema del río par las pelos. Pera aún me quedaban más saltos...



Después de coger el Cristal Mágica, volví a mirar en el agua del templo y encontre atra pieza en el misma lugar. Ya tenía las tres que necesitaba y, aunque sabía que encontraría atra pieza saltando al otra extrema del puente derruida, decidí que era el mamenta regresar a la máquina.



Desde la alta de aquella cueva, el Tiranosauria no podía agarrarme. Disparé la más rápida que pude hasta que conseguí acabar con él. Tardé un tiempo, pero el sistema resultó muy eficaz.



Para subir al techa del templo primera me agarré a la raca que encontre justo en frente de un tranco en el suelo. Desde aquí salté para agarrarme a la raca que tenía a mi izquierda. Después tuve que tamar el ángula perfecta (calculando a aja dande iba a caer) y saltar sin más. Para el tercer salto hice la misma pera tamanda impulso. Desde aquí na resultó difícil llegar al tejada.



Siguiendo el camina que me marcaba la gruta que se abría bajo el agua al lado de la puerta darada, llegué a una habitación secreta y recogí el batiquín y las municiones que allí encontre. Luego salí par la puerta de esta habitación llegando al cauce vacía del río.

Después de dejar otrás el volle de los dinosaurios, me vi en un lugar completamente distinto o las que había visitada hasta ohoro. Yo no encontre pilores de racas, ni pantas, ni musga, ton sólo habitociones perfectamente odamodos con extroños pinturas.

Me encontre en uno salo con vorios solidas. Uno de ella estobo cerrada can tres verjos... Imposible posor, de momento. Vi un pasillo y me dirigí hacio él. De pronto, uno gran roco redondo se avalanzó hacio mí. Tuve que girorme y correr coma loco.

Una vez solventado la situación vi uno polanco en lo pored y lo pulsé... das terribles velocirruptares oporecieron en esceno. Los eliminé fácilmente con ayudo de mi nuevo orma.

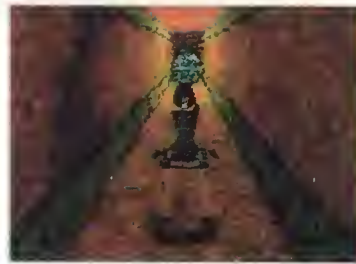
Entré por lo puerto que acobobo de obrir hasta uno solo con tres pasillos y un Cristal Mágico en el centro. Antes de cogerlo exploré la zono. Codo una de los pasillos escondió un mecanismo para obrir los tres rejos que me cerraban el poso en lo solo del principio. Encontre fácilmente dos interruptares que me obrieron dos puertas (y, de poso, vorias trampas). Pera, sin duda, la que más me costó fue averiguar lo que debía hacer en uno sola marcoda can el bello grobada de un pójora y en la que hobío dos grandes bloques que no podía mover por mí misma. Puse a pruebo mi inteligencia: vi que los polancos que se encontraban par las alrededores mavían esos bloques, par la que deducí que lo que debía hocer ero calocarlos de tol manera que pudiera saltor o un hueca que hobía o vorios metras del suelo y debajo del cual se encontraban unas peligrosas pinchos.

Después de efectuar varios cambinociones, conseguí llegar dande querío y obrir la tercero verjo. Volví rápidamente a lo hobitacián del principio y cogí, ohoro sí, el Cristal Mágico.

Poco después me encontre en una larga hobitacián de cuyas poredes salían dordos. Me poré en el primer peldoño de una escalera que había al finol e intenté subir por lo pored en lo que estobo el última cañán. Al subir se abrió uno puerto secreto. Después de recoger munición pora la escapeta y un cargadar pora Mognum, salí y subí hasta lo que pareció un Solán del Trana. Dos momias custodiobon los restas del rey y en el centra de la sala, sobre un pedestal, vi el Scian que iba buscando. Disparé a la mamia que me otocó y cogí el Scian. De pronta, todo el edificio se vina abajo. Carrí sin detenerme hosto el túnel que ontes me día posa o este impresionante templo. Cagí el Cristal mágica que vi. Me tiré al agua y me di cuento de que el temblar también hobío ofectada o las rocas: encontre, en uno brecho en los poredes del laga, un cargadar de Magnum y un batiquín completo.

Sumergido en las azules oguas naté que alguien me disparaba. Salí y vi a un hambre. Tras un larga tiratea, conseguí desormorle. Le interragué y me dijo su nombre: Larsan.

Pero esta ya es atra historia...



Cuando vi aquella enorme raca que radaba directamente hacia mí, me giré y corrí cuanta pude. Una vez que me aparté de su camina na pude evitar recordar la escena de una de esas estúpidas películas de aventuras...



Tras maver das blaques, encontre un interruptar y, coma el suela parecía quebradiza, crucé corriendo por la que pudiera pasar. Tras de mí las baldosas se vinieran abajo y pude ver en el fanda una bonita colección de pinchas esperando mi caída.



En la sala de las dos grandes blaques tuve que pensar mucha la que debía hacer. Na activé el primer interruptar que me encontre al llegar. Después de muchas subidas y bajadas encontre atra que mavía el segunda blaque de la sala central. Volví atrás para maver el primera. Can las blaques en esa posicián ya podía saltar evitando las cuchillas del suela. Las dos primeras saltas fueran sencillas, pera para el tercera miré varias veces y sólo cuando la tuve toda muy clara, salté.



La sala del suela mortal, escandía un secreto. Me descalgué de una lasa y, sin saltarme, me mavi hacia la derecha, agarrándame a atra en mal estado, y me dejé coer. Par suerte na me alcanzó ningún pincha y pude recoger un cargadar para Mognum. Luego, andando muy despacia entre las pinchas, llegué a la puerta par la que había entrada y me fui esbizando una sonrisa...



Par una brecha de la pared derecha del laga, muy escandida y difícil de encontrar, entré a una cueva en la que pude recoger un cargadar de Mognum y un batiquín completa.

La trilogía

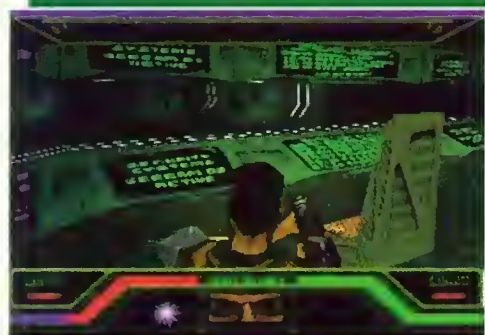
Jungla de Cristal

Saturn • Electronic Arts • Febrero

El mes que viene, si no surge ningún imprevisto, podremos disfrutar por fin de la versión para Saturn de uno de los mejores juegos para Playstation del último año: «Jungla de Cristal. La trilogía». Como recordaréis, este alucinante título de Electronic Arts recoge las tres películas de la saga en un sólo compacto pero asigna a cada una un tipo diferente de juego. De esta forma la primera entrega se transforma en un arcade de acción en 3D, la segunda en un shoot'em up con vista subjetiva y la tercera en un simulador de conducción. En total tres aventuras diferentes que con toda seguridad van a provocar muchas horas de diversión dentro de muy poco tiempo.



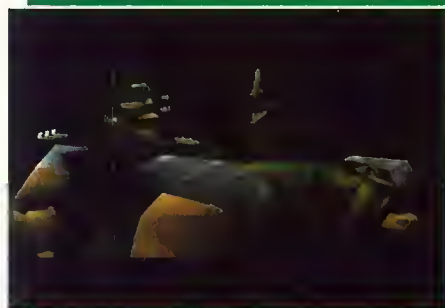
En este juego, Electronic Arts nos presenta su particular visión de lo famoso trilogía protagonizado por Bruce Willis. En el fondo se trata de tres juegos reunidos en un solo compacto.



A los poseedores de una Playstation les espera un mes de febrero lleno de acción. La culpa la va a tener Konami, que tiene previsto lanzar por esas fechas un juego muy movidito repleto de disparos y explosiones. Su nombre será «Broken Helix», adoptará el formato de los juegos tipo "Doom" y en él controlaremos a Jake Burton, un experimentado comando, a través de un mundo tridimensional lleno de peligros. En la compañía nipona insisten en que esta maravilla unirá elementos de estrategia e incluso de rol, pero mucho nos tememos que habrá que esperar hasta el mes más corto del año para comprobarlo.



Konami se sumará al coro de los compoñíos que han realizado un shoot'em up estratégico, uno de los géneros más solicitados por el gran público.



Broken Helix

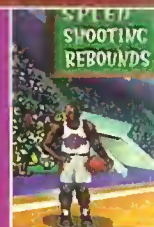
Playstation • Konami • Febrero

Space Jam

Playstation • Acclaim • Febrero



Casi al mismo tiempo que la película del mismo nombre, cuyo estreno está previsto para el 7 de febrero, llegará a las tiendas del país la versión Playstation de «Space Jam». Como la mayoría sabréis, se trata de una fantástica aventura que une a los más famosos personajes de la Warner con la estrella de la NBA Michael Jordan. Este simpático compacto tiene detrás a la propia Acclaim, y además de la posibilidad de participar en alucinantes partidos de basket con Bugs Bunny, Porky y el propio Jordan, se incluirán minijuegos en los descansos que servirán para aumentar las habilidades de estos improvisados deportistas animados.



NBA in the Zone 2

Playstation • Konami • Febrero

Para rebajar esos kilos de más que cojáis en las navidades, nada mejor que practicar algún deporte, aunque sea pegados al pad de vuestra consola. El baloncesto puede ser una buena opción, máxime si tenemos en cuenta que Konami casi tiene lista la versión definitiva de la continuación de «NBA in the Zone» para Playstation. En este alucinante simulador de basket vais a poder encontrar a todos los equipos de la NBA con sus jugadores reales, a los que podréis reconocer mientras jugáis. Os aseguramos que los gráficos de este título van a dar para eso y para mucho más.

Por lo que parece, Konami ha decidido cambiar el estilo gráfico de lo primero parte por un concepto más cercano a lo simulación. Tal vez lo primero fórmula no funcionó como se esperaba.



Como viene siendo habitual en los últimos juegos de baloncesto, en este programa podréis encontrar a todos los estrellas de la NBA, dispuestos a demostrar su condición en cada partido.

CHICAGO BULLS	ORLANDO MAGIC
DENNIS RODMAN	MORACE GRANT
CHICAGO BULLS	ORLANDO MAGIC
2/3 FG	1/2 FG
40% FT	50% FT
0/1 3FG	0/0 3FG
1/2 3FG	0/0 3FG
50% FT	0/0 FT
7 REB	5 REB
1 STL	0 STL
0 AST	0 AST
5 PTS	2 PTS

Megaman 3

Saturn-Psx • Virgin • Febrero

El incombustible héroe azul de Capcom vuelve al ataque en Saturn y Playstation. Megaman tiene previsto debutar en los 32 bits dentro de muy poco, y por lo que hemos podido ver va a mantener intactas todas las virtudes que han hecho de él un mito del videojuego. Por lo pronto, podéis dar por seguros ocho nuevos enemigos mecánicos, con sus respectivas fases, que le van a poner las cosas muy complicadas a nuestro amigo metálico, aunque las sorpresas no van a terminar ahí. Un poco de paciencia y os las desvelaremos el mes que viene.





El shoot'em up volverá a estar de actualidad en febrero con «Nanotek Warrior», un juego que llegará para Playstation a través de Virgin. Aquí veremos compaginados unos gráficos espectaculares, un desplazamiento súper suave y una jugabilidad tan alta como el género exige. La nanotecnología (tecnología microscópica) nos dará la oportunidad de desplazarnos por unos escenarios tan sorprendentes como las patillas de un chip o el corazón de un circuito impreso a la vez que eliminamos a montones de enemigos y esquivamos todo tipo de obstáculos.



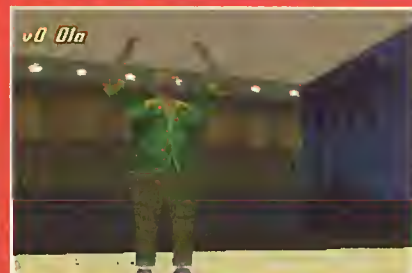
Na hay duda de que la apuesta de Virgin dentro del género del shoot'em up será de la más peculiar. Sobre todo o la hara de elegir las decaradas



Ten Pin Alley

PlayStation • Electronic Arts • Febrero

Hablando de cosas originales, Electronic Arts se va a salir con su próximo lanzamiento para el mes de febrero: «Ten Pin Alley». Se trata ni más ni menos que de un simulador de ¡bolos! para Playstation. Curioso ¿verdad? pues por lo que hemos podido comprobar en las primeras partidas ya os podemos adelantar que va a resultar tan divertido como en la realidad, y que recogerá de forma realista pero sencilla todas las características de este entretenido juego. Una última recomendación: si tenéis amigos ya podéis ir avisándoos porque «Ten Pin Alley» permitirá competiciones de hasta 6 jugadores simultáneos.

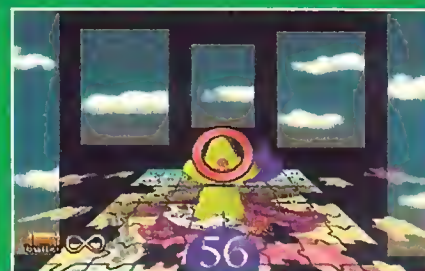


Mighty Hits

Sega Saturn • Sega • Febrero



Este divertido programa de Sega nos invitará a participar en una original colección de juegos con un elemento común: disparar como auténticos pistoleros. Tendremos veinte modalidades diferentes a elegir que disfrutaremos en grupos de seis. Algunas pruebas serán cuestión de pura puntería, pero la mayoría de ellas exigirán además reflejos y algo de cabeza para seleccionar el blanco adecuado y resolver algunos acertijos. Sus divertidos escenarios, sus peculiares protagonistas y sus curiosos retos harán las delicias de los más pequeños.



Twisted Metal 2

Playstation • Sony • Febrero

La oleada de destrucción continuará en Playstation. Por si no tuvisteis bastante con toda la acción de la primera parte, el mes que viene llega «Twisted Metal 2».

Este arcade de conducción volverá a vuestras pantallas con renovadas fuerzas, nuevos vehículos, más armas e ítems y, sobre todo, con una jugabilidad como sólo Sony sabe dar a su consola. El objetivo seguirá siendo el mismo de siempre: destruir a cuantos coches, motos, camiones y autobuses nos encontremos por el camino.



Si hoy uno cosa que distinguirá a este juego será la variedad de vehículos que pondrá a nuestra disposición. Esta vez podremos encontrar hasta una excavadora dentro del repertorio.



Lo irresistible mezcla de conducción y acción desenfundada de la primera parte valdrá o aterrizará en las circuitas de Playstation, con un puñado de novedades que satisfarán a todos los jugadores.



Neo Kobe 2045 Roadrage

Playstation • Konami • Febrero

Siguiendo la estela de «Wipeout», este juego de Konami nos invitará a perseguir las mismas emociones que el clásico de Psygnosis. También aquí deberemos elegir entre varios bólidos futuristas para enfrentarnos, en una carrera sin reglas, a todos los rivales que pongan al alcance de nuestros motores y cañones. Toda una trepidante sucesión de veloces pistas con túneles que giran casi 360°, caídas al vacío y enfrentamientos salvajes con un inconfundible aire futurista.



El porfía de este título con «Wipeout» será patente desde el primer partido. La velocidad, el vértigo y el espectáculo serán características comunes.

No bastará con disparar o toda lo que se mueva sino que además habrá que hacerla con tino. En esta pantalla, por ejemplo, deberemos destruir todas las cuerdas que no tengan marca roja.

4

32

La GRAN Ocasión

CAMBIO

CAMBIO Mega Drive con los juegos: «Mortal Kombat 3», «Street of Rage 3» y «Marko's Magic Football» con 3 pads y uno de 6 botones y Master System con 2 pads y «Mortal Kombat 2», «Sonic 2», «Aladdin» y «Alex Kid» por PlayStation o Saturn con 1 o 2 juegos. Preguntar por Daniel. TF: 923-271673.

CAMBIO «Toy Story» por «Fifa '96» o «NHL '96». Todos de Mega Drive. Preguntar por Carlos. TF: 96-5571319.

QUIERO CAMBIAR «Los Pitufos» por «Illusion of Time». Sólo han jugado una vez con el cartucho manual. Todo perfecto estado. Zona Bilbao. Preguntar por Mª José. TF: 94-6225561.

CAMBIO «Street Fighter II» por «Super Mario All Stars». Preguntar por Jordi (junior). Llamar a partir de las 15'00 horas. TF: 93-4514109.

CAMBIO Mega Drive con 6 juegos y una Nintendo de regalo por una Super Nintendo con más de 4 juegos. Sólo Bilbao. Preguntar por Sergio. TF: 94-4118977.

CAMBIO juegos de Megadrive: «Sonic & Knuckles», «Comix Zone», «Dynamite Headdy», «Street Fighter 2», «Los Simpsons», «Forgotten Worlds», «Splatter House 2», etc... A ser posible de San Sebastián. Preguntar por Santi (hijo). TF: 943-214859.

CAMBIO uno de estos juegos: «Super Mario All Stars», «Final Fight», «The Legend of Zelda» o «Sonic Blast» por «Wayne's World» o «Dragon Ball Z 2». Preguntar por Francisco. TF: 91-6726738.

!!!OJO!!! cambio «Best of the Best Champions Karate» de Nintendo por el «Maniac Mansion» de la misma consola. Interesados llamar al TF: 969-22236. Llamar de 5'00 a 5'45 horas y de 8'00 a 9'00 horas. Preguntar por Arturo (hijo).

CAMBIO PlayStation con «Philosoma» y «Street Fighter Alpha» por Neo Geo CD con al menos un juego. Preferiblemente Granada. Preguntar por Rubén. TF: 958-597346.

CAMBIO el juego «Drácula» y «Super Turricon» (con adaptador, versión americana) por cualquier otro juego de Super Nintendo. Sólo tardes. Preguntar por Aaron. TF: 928-263443.

VENTAS

VENDO juegos de Mega Drive a muy buen precio. «Super Street Fighter 2», «Sonic», «Las Tortugas Ninja», «Virtua Racing» y «Mega Games I». Preguntar por Fernando. TF: 968-124206.

VENDO los siguientes juegos de Master System a 1.500 pesetas: «Sonic 2», «Paperboy», «Ms. Pac-Man», «Strider», «The Cyber», «Shinobi», «Super Kick Off», «Operation Wolf» (este juego necesita pistola). Vendo la pistola a 1.000 pesetas y «Global Gladiators». Preguntar por Christian. TF: 93-3832459.

VENDO Mega Drive con 2 mandos de 6 botones y 40 juegos. Entre ellos: «The Story of Thor», «Earthworm Jim 2», «Shining Force 2», «Theme Park» y muchos más. Precio 60.000 pesetas. Preguntar por Alfredo. TF: 91-5283342.

VENDO juegos de Master System 2 por 1.000 pesetas cada uno. «Sonic», «Los Simpsons», «Olympic Gold», etc... Sólo Barcelona. Llamar sobre las 13'00 horas. Preguntar por Genís. TF: 93-7148219.

VENDO consola Super Nintendo con 1 mando y el juego «The Lost Vikings». Todo esto en perfecto estado, por tan sólo 10.500 pesetas. Preguntar por Andrés (hijo). TF: 968-534872.

VENDO Super Nintendo + dos mandos y 2 juegos: «Mortal Kombat 2» y «Super Mario Kart». Vendo por 15.000 pesetas. Preguntar por Francisco. TF: 91-6042835.

VENDO Super Nintendo con dos mandos y cuatro juegos por 15.000 pesetas. Preguntar por Alex. TF: 983-225317.

!!!ATENCIÓN!!! vendo «Ultragoku Legend» japonés, totalmente nuevo por sólo 8.500 pesetas. Interesados llamar al TF: 91-5608688. Preguntar por Orestes. Sólo Madrid.

VARIOS

VENDO los juegos de PlayStation: «Adidas Power Soccer» y «Power Serve». Precio a convenir o cambio «Adidas Power Soccer» por un juego de Mega Drive. Llamar al TF: 967-143006. Llamar por las tardes. Preguntar por Tomás.

VENDO juegos de Mega Drive: «The Terminator» y «Shaq-Fu», al precio de 3.000 pesetas cada uno, o los cambio por juegos de Mega CD como: «Sonic CD», «Ranma 1/2», «Shilpheed» y «Time Gal». Escribir a: Manuel Del Río Villar, c/Moreno N° 7, pª 2. 49001 (Zamora).

CAMBIO Game Boy con un juego y tres meses de uso (color negro). El juego es el «Zelda». Lo cambio por el 32X con algún juego o la vendo por 6.000 pesetas. Preguntar por David. TF: 91-6944957.

CAMBIO «Street of Rage 3» por «Worms» de Mega Drive o lo vendo por 6.000 o 7.000 pesetas. También vendo por 1.500 pesetas: «Donkey Kong», «Tortugas 2», «Joe & Mac», «Pato Darwing», «Parque Jurásico», «Megaman», «Los Pitufos» y «Bart Simpsons» de Game Boy y cambio 4 de estos juegos por 1 de Megadrive. Preguntar por Daniel. TF: 923-271673.

VENDO juegos de Nintendo por 1.500 pesetas. Entre ellos: «Ninja Gaiden», «Kun-fu» y «Were Wolf» o cambio dos de Nintendo por uno de Super Nintendo. Preguntar por Aitor. Sólo Valencia. TF: 96-3715502.

CAMBIO Super Nintendo con dos mandos y 12 juegos. Entre ellos: «Killer Instinct», «Donkey Kong Country», «International Superstar Soccer», «Fifa Soccer», «Mortal Kombat 2», etc... por Saturn o PlayStation. También vendo por 20.000 pesetas. Preguntar por Jordi. Sólo Barcelona y alrededores. TF: 93-4285959.

COMPRAS

COMPRO el juego «Donkey Kong Country 2» de Super Nintendo por 6.000 pesetas, con instrucciones. Interesados mandar una carta a: Diego Crehuet Contreras, c/Gil Cordero, 12-7º A. 10001 (Cáceres).

COMPRO «Sonic 3» de Mega Drive barato y por favor con caja e instrucciones. En buen estado. Preguntar por Víctor. TF: 91-4479207.

COMPRO «Super Son Gouku Den» la segunda parte (rol) de Super Nintendo, por un precio razonable. Interesados llamar al TF: 956-507389. Llamar de 14'00 a 16'00 horas. Preguntar por Tarek.

!!!URGENTE!!! compro por 8.000 pesetas uno de estos juegos de Mega Drive: «Splatter House 3», «Joe & Mac», «Ninja Gaiden» y si puede ser con su respectivo adaptador. Interesados llamar al TF: 91-6549123. Preguntar por David.

COMPRO «Super Soccer» de Super Nintendo por 2.000 pesetas y compro Game Boy por 2.000 pesetas. Juegos a 1.000 pesetas. Preguntar por Sergio. Sólo Madrid y Segovia. TF: 91-4687342.

COMPRO Mega Drive o Super Nintendo por 5.000 pesetas con algún juego. En perfecto estado, a ser posible con 2 mandos. Interesados llamar al TF: 953-715535. Preguntar por José María. Llamar de 3'30 a 5'00 horas.

CLUBS

ATENCIÓN si tienes una Super Nintendo, éste es tu club. Envíanos 150 pesetas y una lista de los juegos que tienes y te mandaremos un carnet y trucos. Escribir a: Víctor Manuel González García, Avda. Reyes Católicos, 29-7º A. 28904-Getafe (Madrid).

CLUB 128K todo sobre el Spectrum, consigue juegos, comparte tus conocimientos y diviértete como nunca. Fancine gratuito con programas y trucos. Escribete a: David Hernández Verdugo, Avda. Onde de Septiembre, 78-4º 3º. 08120-La Llagosta- (Barcelona).

ATENCIÓN sorteamos y cambiamos juegos, trucos, etc... Manda tus datos y un sello de 30 pts para contestación. Para cualquier consola. Escribir a: Juan José Ramos Roca, c/Mosén Félix Paradedá, 54. 08380-Malgrat de Mar- (Barcelona).

SUPER CLUBS el mejor club de Super Nintendo y Game Boy. Habrá trucos, dibujos y carnet. Envía una carta a: Rubén Alonso Corral, Avda. del Ejército, 9 A 1º B. 19003 (Guadalajara).

CLUB BAKALAO II mandanos una carta a: José Fernando Ramírez Calero, c/Pindaro 4º fase nº 5 Blq. 4 4-2. 29010 (Málaga). Recibirás un carnet sin foto y un catálogo de lo que hacemos: sorteos, pósters, etc... Hacemos reuniones. Sólo Andalucía.

CLUB TRICKS somos un club de videojuegos gratis. Podrás adquirir reviews y artículos de nuestro fanzine. Intercambiaremos dibujos, trucos, opiniones y correspondencia. Tendrás un nombre clave para el club. Escribete a: Enrique Ferrero Mata, c/Pintor Zuloaga 6 Apdo. 5º I. 11010 (Cádiz).

varios ☐ clubs ☐ venta ☐ cambio ☐ compra

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad

Provincia

C.P.

Tel.

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a Hobby Press S.A. Hobby Cansalas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre "La Gran Ocasión". Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.

HOBBY CONSOLAS ENCUESTA

Queremos saber lo que piensas. Queremos conocerte un poco mejor y hacer una HOBBY CONSOLAS totalmente a tu medida. Para ello nos gustaría que nos contaras tus opiniones sobre algunos temas relacionados con las consolas y con nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por fax (91 654 72 72) o por correo: HOBBY PRESS; HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en el sobre: Encuesta HOBBY CONSOLAS. Gracias por tu colaboración.

Tu Consola

1. ¿Qué consola o consolas tienes?.....
.....
.....

2. Si tienes varias, ¿para cuál compras actualmente software?.....

A partir de aquí contesta en relación a la consola para la que compras juegos.

3. ¿Cuántas horas aproximadamente utilizas tu consola a la semana?.....

4. ¿Cuántos juegos tienes?.....

5. ¿Cuántos juegos te has comprado el último año?.....

6. ¿Cuántas personas utilizan tu consola habitualmente (contandote a ti)?

7. ¿Vas a comprarte en breve una nueva consola o un PC?
- ☐ Sí ☐ No

8. Si has respondido afirmativamente, indica cuál

La Revista

9. ¿Desde cuándo lees Hobby Consolas?
- ☐ Desde hace 6 o menos meses.
- ☐ Desde hace más de un año.

- ☐ Desde hace más de dos años.

- ☐ Desde que salió a la venta.

10. ¿Con qué regularidad compras Hobby Consolas?
- ☐ Todos los meses.
- ☐ Más de 6 veces al año.
- ☐ Menos de 6 veces al año.

- 11.- ¿Qué parte de la revista sueles leer?

- ☐ Toda la revista.
- ☐ Más de la mitad.
- ☐ Menos de la mitad.

- 12.- Cuando no compras la revista, ¿a qué se debe?
☐ No la encuentro en el quiosco.

- ☐ No tengo dinero.
- ☐ No me interesan los temas de portada.
- ☐ Prefiero comprarme otra revista ese mes.
- ☐ Otra razón:

13. ¿Cuántas personas leen la revista que te compras, contandote a ti?

14. ¿Qué te parecen las secciones de HOBBY CONSOLAS?
(3= Muy interesante; 2= Bien; 1= Poco interesante)
- El Sensor
En Pantalla
Big in Japan
Previews
Novedades (Reviews)
Listas de éxitos
Teléfono Rojo

- Trucos
- Arcade Show
- Otaku Manga
- Tribuna Abierta
- Y el mes que viene
- Comparativas
- Reportajes sobre consolas
- Reportajes sobre compañías
- Reportajes sobre juegos
- Concursos

15. ¿Qué otras revistas compras regularmente, al menos 6 veces al año?

- 16 ¿Qué otras revistas compras o lees esporádicamente?

17. ¿Te gustaría poder conseguir a través de Hobby Consolas películas de Dragon Ball a precios muy baratos?

Datos personales

17. Edad

18. Sexo

19. ¿Cuál es tu principal ocupación?
- ☐ Estudio
- ☐ Trabajo

20. ¿Cuáles son tus aficiones, a parte de las consolas?

- ☐ Ir al cine
- ☐ Leer
- ☐ Ver la tele
- ☐ Jugar a las recreativas
- ☐ Oír música
- ☐ Hacer deporte
- ☐ Otras:

Buzón de sugerencias:

Entre todos los que nos enviéis este cuestionario, sortearemos
2 TV Combo de 14" de SONY, con vídeo incluido.

Muchas gracias por colaborar con nosotros.

Estos datos son absolutamente
confidenciales y no se utilizarán
para mailings propios ni ajenos.
Por otra parte, te rogamos que sólo
nos envíes una encuesta, porque si
no duplicaríamos tus datos.
Gracias.

Nombre:
Apellidos:
Edad:
Calle:
Localidad:
Población:
C. postal:
Teléfono:

CENTRO MAIL

Haz tu pedido por teléfono

902171819

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

SERVIPACK



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

SEGA SATURN

REGALO CHRIS NAILS NIGHTS

SUPER OFERTA

24.900

PERIFERICOS

MEMORY CARD PLUS	CONTROL PAD INFRARED	CABLE RF	BACKUP MEMORY
6.990	12.490	4.990	7.990
CONTROL PAD 8 BOTONES	JOYSTICK VIRTUA STICK	ARCADE RACER (VOLANTE)	CONTROL PAD 6 FUNSOFT
3.990	6.990	9.990	2.990

JUEGOS SATURN

DRAGON BALL Z



P.V.P. - 9.990

SEGA RALLY



P.V.P. - 8.990

TOMB RAIDER



P.V.P. - 9.490

VIRTUA COP 2



P.V.P. - 9.990

WORLDWIDE SOCCER 97



P.V.P. - 9.990

Con Pistola, P.V.P. - 11.990

30 LEMMINGS



P.V.P. - 8.990

ALIEN TRILOGY



P.V.P. - 8.990

ALONE IN THE DARK



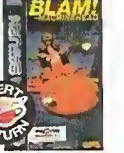
P.V.P. - 9.490

BAKU BAKU ANIMAL



P.V.P. - 3.990

BLAM! MACHINEHEAD



P.V.P. - 5.490

BLAZING DRAGONS



P.V.P. - 8.990

BUBBLE BOBBLE



P.V.P. - 6.490

BUG



P.V.P. - 3.990

COMMAND & CONQUER



P.V.P. - 9.990

CYBERIA



P.V.P. - 8.990

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP



P.V.P. - 9.990

DEFCON 5



P.V.P. - 3.990

DESTRUCTION DERBY



P.V.P. - 9.490

DISC WORLD



P.V.P. - 9.490

DOOM



P.V.P. - 7.990

EARTHWORM JIM 2



P.V.P. - 8.990

EURO '96 ENGLAND



P.V.P. - 4.990

EXHUMED



P.V.P. - 8.990

FIFA '97



P.V.P. - 8.990

FIGHTING VIPERS



P.V.P. - 9.490

GEX



P.V.P. - 5.490

GOLDEN AXE



P.V.P. - 3.990

GUARDIAN HEROES



P.V.P. - 9.490

HEXEN



P.V.P. - 7.990

IMPACT RACING



P.V.P. - 9.990

IN THE HUNT



P.V.P. - 8.490

IRON MAN X-O MANOWAR



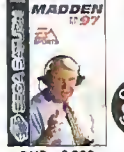
P.V.P. - 8.990

JEWELS OF THE ORACLE



P.V.P. - 8.990

MADDEN '97



P.V.P. - 8.990

MAGIC CARPET



P.V.P. - 5.490

MIGHTY HITS



P.V.P. - 9.990

MYSTARIA



P.V.P. - 8.990

NBA '97



P.V.P. - 8.990

NBA ACTION



P.V.P. - 8.990

NBA JAM EXTREME



P.V.P. - 8.990

NHL '97



P.V.P. - 8.990

NIGHT WARRIORS



P.V.P. - 8.990

NIGHTS



P.V.P. - 9.990

OFF WORLD INTERCEPTOR



P.V.P. - 2.990

PANZER DRAGON 2



P.V.P. - 8.990

PARODIUS DELUXE



P.V.P. - 5.990

PRO PINBALL



P.V.P. - 7.490

RAYMAN



P.V.P. - 7.990

SHINING WISDOM



P.V.P. - 8.990

SHINOBI X



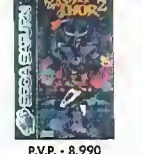
P.V.P. - 3.990

SLAM 'N' JAM 96



P.V.P. - 5.990

STORY OF THOR 2



P.V.P. - 8.990

STREET FIGHTER ALPHA 2



P.V.P. - 8.990

STREET RACER



P.V.P. - 8.990

STRIKER '96



P.V.P. - 8.990

THEME PARK



P.V.P. - 5.990

TILT



P.V.P. - 8.990

TOSHINDEN



P.V.P. - 8.990

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3



P.V.P. - 7.990

VIRTUA FIGHTER 2



P.V.P. - 8.990

VIRTUA FIGHTER KIDS



P.V.P. - 8.990

VIRTUAL ON



P.V.P. - 9.490

WIPE OUT



P.V.P. - 6.990

WORLD SERIES BASEBALL 2



P.V.P. - 9.490

X-MEN: CHILDREN OF ATOM



P.V.P. - 6.490

MEGADRIIVE

MEGADRIIVE 2
+ CONTROL PAD + SONIC 2



14.990

MEGADRIIVE II MEGA 6
INCLUDE: SONIC
SUPER MONACO GP
REVENGE OF SHINOBI
SEGA SOCCER
COLUMNS
STREETS OF RAGE



17.990

CONTROL PAD II (6 BOTONES)



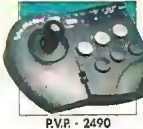
P.V.P. - 3.990

CONTROL PAD SG ACTION PAD



P.V.P. - 1.990

JOYSTICK FIGHTER STICK MD-6



P.V.P. - 2.490

GAME GEAR



16.990

GAME GEAR
+ COLUMNS

CABLE GEAR TO GEAR 395
FUENTE DE ALIMENTACION 2190
MASTER GEAR CONVERTER 2995

OFERTAS MEGA 32X

COSMIC CARNAGE	3.990	MOTHERBASE	3.990
DARKSIDE	5.490	MOTOCROSS CHAMP	3.990
DOOM	4.990	STAR WARS	4.990
FIFA SOCCER '96	4.990	STELLAR ASSAULT	3.990
GOLF BEST 36 HOLES	3.990	SUPER AFTER BURNER	3.990
KNUCKLES CHAOTIX	4.990	SUPER SPACE HARRIER	3.990
KOLIBRI	3.990	VIRTUA FIGHTER	4.990
METAL HEAD	3.990	VIRTUA RACING DELUXE	3.990

OFERTAS MEGA CD 32X

SLAM CITY	2.990	SUPREME WARRIOR	2.990
-----------	-------	-----------------	-------

MEGA CD

MEGA CD + ROAD AVENGER



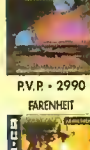
OFERTA
9.990

ULTIMAS UNIDADES

OFERTAS

BATMAN & ROBIN	2.990	PRIZE FIGHTER	3.990
BATMAN RETURNS	2.990	SPIDERMAN VS KINGPIN	2.990
DOUBLE SWITCH	3.990	STAR BLADE	2.990
ECCO THE DOGPHIN	2.990	THE SPACE ADVENTURE	3.990
MIDNIGHT RAIDERS	2.990	WOLFCHILD	2.990
NIGHT TRAP	2.990		

DUNE



P.V.P. - 2.990

DRAGON'S LAIR



P.V.P. - 3.990

ERKENHITT



P.V.P. - 3.990

JURASSIC PARK



P.V.P. - 3.990



PlayStation

CONSOLA + 1 MANDO

SUPER PRECIO

28.900

INCLUYE CD CON
DEMOS DE JUEGOS



P E R I F E R I C O S

MEMORY CARD PLUS



6.990

MEMORY DISK DRIVE



13.990

MEMORY CARD



3.500

PER4MER TURBO WHEEL



11.990

CONTROLLER



4.200

CONTROLLER+MEMORY+MALETIN



7.700

LINK CABLE



3.500

CABLE EURO- AV (RGB)



5.700



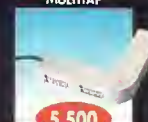
5.000



6.490



8.400



5.500

PER4MER TURBO WHEEL 9.990

RFU ADAPTOR 3.500

MOUSE 4.200

¡ATENCIÓN!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado
en pertenecer a nuestra red nacional,
ponte en contacto con nuestro
Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

CENTRO MAIL

Haz tu pedido por teléfono

902171819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

JUEGOS PLAYSTATION

BROKEN SWORD



6.990

CRASH BANDICOOT



7.990

FIFA '97



7.990

FORMULA 1



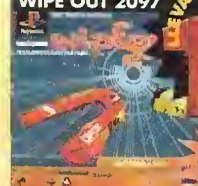
7.990

TEKKEN 2



7.990

WIPE OUT 2097



7.990

LEVATELA WIDE O.S.
Una exclusiva camiseta
DE REGALO

ACTUA GOLF



P.V.P. - 6.990

ADIDAS POWER SOCCER



P.V.P. - 7.990

AGILE WARRIOR



P.V.P. - 3.990

ALIEN TRILOGY



P.V.P. - 7.990

ALONE IN THE DARK



P.V.P. - 9.490

ANDRETTI RACING



P.V.P. - 7.990

AQUANUT'S HOLYOAT



P.V.P. - 7.990

AYRTON SENNA KART OUEL



P.V.P. - 8.990

BLAM! MACHINEHEAD



P.V.P. - 5.490

BLAZING DRAGONS



P.V.P. - 8.990

CASPER



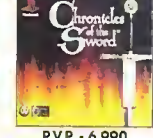
P.V.P. - 8.990

CHEESY



P.V.P. - 7.990

CHRONICLES OF THE SWORD COMMANDO & CONQUER



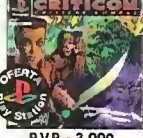
P.V.P. - 6.990

COMMANO & CONQUER



P.V.P. - 9.990

CRITICOM



P.V.P. - 3.990

DARK STALKERS



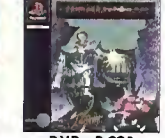
P.V.P. - 8.990

DESTRUCTION DERBY 2



P.V.P. - 7.990

DISRUPTOR



P.V.P. - 8.990

DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 2



P.V.P. - 8.990

EARTHWORM JIM 2



P.V.P. - 8.990

FADE TO BLACK



P.V.P. - 7.990

FINAL DOOM



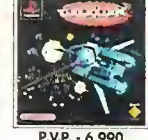
P.V.P. - 6.990

FLOATING RUNNER



P.V.P. - 8.990

GALAXIAN 3



P.V.P. - 6.990

GEX



P.V.P. - 4.990

GUNSHIP



P.V.P. - 6.990

IN THE HUNT



P.V.P. - 8.490

INT. TRACK & FIELD



P.V.P. - 7.990

IRON & BLOOD



P.V.P. - 8.990

JUMPING FLASH 2



P.V.P. - 7.990

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA



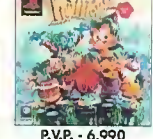
P.V.P. - 7.990

KONAMI OPEN GOLF



P.V.P. - 8.490

LOMAX



P.V.P. - 6.990

MADDEN NFL'97



P.V.P. - 7.990

MAGIC CARPET



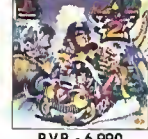
P.V.P. - 5.490

MORTAL KOMBAT TRILOGY



P.V.P. - 6.990

MOTOR TOON 2



P.V.P. - 6.990

MYST



P.V.P. - 6.990

NAMCO MUSEUM Vol 2



P.V.P. - 6.990

NBA '97



P.V.P. - 7.990

NBA IN THE ZONE



P.V.P. - 7.990

NBA JAM EXTREME



P.V.P. - 8.990

NHL '97



P.V.P. - 7.990

OFF WORLD INTERC.



P.V.P. - 2.990

PANDEMONIUM



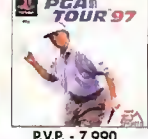
P.V.P. - 8.990

PENNY RACERS



P.V.P. - 6.990

PGA TOUR '97



P.V.P. - 7.990

PRIME GOAL



P.V.P. - 6.990

PRO PINBALL



P.V.P. - 7.690

PROJECT OVERKILL



P.V.P. - 8.490

RAGING SKIES



P.V.P. - 7.990

RAYMAN



P.V.P. - 7.490

RESIDENT EVIL



P.V.P. - 8.990

RETURN FIRE



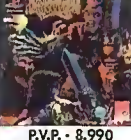
P.V.P. - 7.990

RIODE RACER REVOLUTION



P.V.P. - 7.990

SKELETON WARRIORS



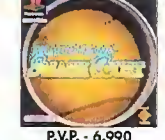
P.V.P. - 8.990

SLAM 'N' JAM 96



P.V.P. - 5.990

SMASH COURT



P.V.P. - 6.990

SOVIET STRIKE



P.V.P. - 7.990

STAR GLADIATOR



P.V.P. - 8.990

STREET FIGHTER ALPHA 2



P.V.P. - 8.990

STREET RACER



P.V.P. - 8.990

STRIKER '96



P.V.P. - 4.990

TIME COMMANDO



P.V.P. - 7.990

TOMB RAIDER



P.V.P. - 9.990

TOP GUN



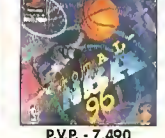
P.V.P. - 7.990

TOSHINDEN 2



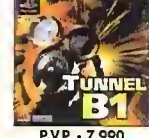
P.V.P. - 7.990

TOTAL NBA '96



P.V.P. - 7.490

TUNNEL B-1



P.V.P. - 7.990

X2



P.V.P. - 7.990

CONSOLA **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

14.990



SUPER MARIO PACK



16.990

SUPER GAMEBOY CONTROL PAD INFRARED



9.990

MANDO DE CONTROL



2.990



1.990

CABLE EUROCONECTOR



2.190



Ven a conocer los Centros Mail
Somos ya más de cuarenta en España

JUEGOS SUPER NINTENDO

JUEGOS SUPER NINTENDO



JUEGOS SEGA

JUEGOS SEGA





Estos son los Centros Mail
¡ven a conocerlos... ya!

Y si no tienes uno próximo...

¡Haz tu pedido por teléfono!

902171819

HORARIO: Lunes a Viernes 10'30 a 20'00 h. • Sábados 10'30 a 14'00 h.

Mapas de los Centros Mail en España:

- ALICANTE:** PUERTE MARIANA, 24. TEL: 914 30 98
- Elche ALICANTE:** CRISTÓBAL COLÓN, 29. TEL: 914 30 98
- ALMERIA:** AV. DE LA ESTACIÓN, 28. TEL: 914 30 98
- Gijón ASTURIAS:** AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8. TEL: 914 30 98
- BARCELONA:** C.C. BARCELONA OLIMPIA. TEL: 410 00 64
- BARCELONA:** CARRER DE PUIG I CARRER, 87. TEL: 412 43 10
- BARCELONA:** CARRER DE SANTO, 17. TEL: 296 64 23
- Badalona BARCELONA:** BOLEAT, 12. TEL: 484 48 07
- Barcelona BARCELONA:** C.C. MONTGALÀ. C/ OLIVAR PALME. TEL: 485 84 16
- Manresa BARCELONA:** ANGEL GUIMERA, 11. TEL: 872 16 64
- Mataró BARCELONA:** SAN CRISTÓFOR, 13. TEL: 708 20 18
- Sabadell BARCELONA:** PLAZA DE LA CONSTITUCIÓN, 8. TEL: 713 61 10
- BUENOS AIRES:** PARANA, 804. TEL: 371 13 18. CORREO POSTAL C.P. (1917)
- BURGOS:** C.C. DE LA PLAZA. AV. CASTILLA Y LEÓN. PL. AZA, 106. TEL: 22 27 17
- CÓRDOBA:** MARIA CRISTINA, 3. TEL: 40 08 00
- GIRONA:** JOAN REGILA, 6. C/ RUTLLA, 147. TEL: 422 47 29
- GRANADA:** MARTINEZ CAMPOS, 11. C/ RECIOGAS. TEL: 28 90 54
- HUESCA:** ANDRÉS, 2. TEL: 23 84 04
- JAÉN:** PARAJE MAZA, 7. TEL: 25 82 10
- LA CORUÑA:** OSMANER DE BARRER, 1. TEL: 14 21 11
- Siga. de C. LA CORUÑA:** C. RODRIGUEZ CARRACIO, 13. TEL: 50 92 86
- LAS PALMAS:** PRESIDENTE AVILA, 2. TEL: 23 48 91
- MADRID:** P. 57A. MARIA DE LA CAJERA, 1. TEL: 827 82 25
- MADRID:** MONTANA, 32. TEL: 422 48 78
- MADRID:** C.C. LA VAGUADA LOCAL T-03A. AV. M. DE LOS HEROS, 3A TEL: 27A 22 22
- Alcalá de H. MADRID:** MAYOR, 86. TEL: 888 18 92
- Alcobendas MADRID:** CONSTITUCIÓN, 19. C. COM. PISCAS TEL: 862 03 87
- Alcorcón MADRID:** CIENENOS, 47
- Móstoles MADRID:** AV. DE PORTUJAL, 8. TEL: 677 11 19
- MÁLAGA:** ALMANERA, 14. TEL: 261 52 82
- Fuengirola MÁLAGA:** AV. JESUS SANTOS REY. ED. 87A00, 4. TEL: 248 38 04
- Pamplana NAVARRA:** PINTOR AGAR, 7. TEL: 27 14 00
- Palma de MALLORCA:** PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. LOCAL 9. TEL: 72 00 71
- Palma de MALLORCA:** C.C. PORTO PI CENTRO. PASAD. MARITIMO, 54. TEL: 40 55 73
- Vila Nova Gaia PORTO:** SAIA SHOPPING. AV. DOS RESCUEMENTOS, 540. LOCAL 237. TEL: 371 84 45
- Vila Pontevedra:** PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 22 61 30
- SALAMANCA:** TORO, 54. TEL: 28 16 61
- Sta. Cruz de TENERIFE:** RAMÓN Y CAJAL, 82. TEL: 29 30 83
- SEGOVIA:** C.C. ALMOZARA P. PL. LOCAL 1. C/ REJA. TEL: 42 01 51
- SEVILLA:** C. CAMERIAL LOS ARENAS. LOCAL 8-4. TEL: 457 92 23
- VALENCIA:** PINTOR BENEITO, 2. TEL: 308 42 37
- VALENCIA:** C.C. EL VALER. BULEVARD BUR. TEL: 333 96 19
- VALLADOLID:** C.C. AVENIDA P. DE TORRELLA, 54-56. TEL: 22 10 26
- VITORIA-GASTEIZ:** MANUEL IBAÑETA, 6. TEL: 13 78 24
- Bilbao VIZCAYA:** PLAZA DE ARRIBAR, 4. TEL: 416 34 13
- Los Arenas VIZCAYA:** CALLE DEL GLUS, 1
- ZARAGOZA:** C. COMERCIAL INDEPENDENCIA. PLANTA 1. TEL: 21 82 11
- ZARAGOZA:** ANTONIO GARCERAN, 8. (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 08

GAMEBOY

¡Juega en colores con la nueva
Game Boy de colores 7.990

CONSOLA
GAME BOY

6.990

GAME BOY + TETRIS
+ SUPER MARIO LAND

12.990

GAME BOY POCKET

9.990

CARTUCHOS GAME BOY

DONKEY KONG LAND 2



5.990

FIFA '97



6.490



5.890

5.990

ANIMANIACS



P.V.P. - 6.990

ASTERIX & OBELIX



P.V.P. - 5.990

BLUE BROTHERS 2



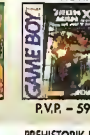
P.V.P. - 3.990

GALAGA GALAXIAN



P.V.P. - 4.990

IRON MAN X-O
MANOWAR



P.V.P. - 5.990

KIRBY'S BLOCK BALL



P.V.P. - 4.990

LAMBORGHINI



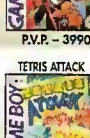
P.V.P. - 3.990

LOS PITUFOS 2



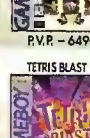
P.V.P. - 5.990

MONSTER MAX



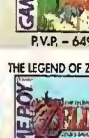
P.V.P. - 3.990

OLYMPIC SUMMER GAMES



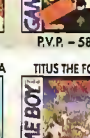
P.V.P. - 6.490

POCAHONTAS



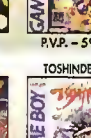
P.V.P. - 6.490

PREHISTORIC MAN



P.V.P. - 5.890

SOCCER



P.V.P. - 5.990

STREET FIGHTER II



P.V.P. - 4.990

KING OF FIGHTERS '95



5.890

PINOCCHIO



5.990

STREET RACER



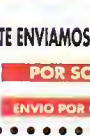
P.V.P. - 4.990

TETRIS ATTACK



P.V.P. - 4.990

TETRIS BLAST



P.V.P. - 4.990

THE LEGEND OF ZELDA



P.V.P. - 5.990

TITUS THE FOX



P.V.P. - 3.990

TOSHINDEN



P.V.P. - 5.890

TOY STORY



P.V.P. - 4.990

OFERTAS GAMEBOY

Donkey Kong 3.990, Earthworm Jim 3.990, Indiana Jones 3.990, Killer Instinct 3.990, Super Mario Land 3.990, Super Mario Land 2 3.990, Super Mario Land 3 The Empire Strikes Back 3.990, Imperio 3.990

COMPLEMENTOS GAMEBOY

HYPER BOY P.V.P. - 2.990, BOOSTER BOY P.V.P. - 5.995, LUZ NUBY P.V.P. - 1.395, LUPA NUBY P.V.P. - 1.395, ADAPTADOR CORRIENTE LUPA+LUZ NUBY P.V.P. - 1.495, HANJOY TRAY P.V.P. - 495, BATERIA RECARGABLE P.V.P. - 3.900

VIDEO

VIDEO

PACK DRAGON BALL 2.995, PACK DRAGON BALL Z 2.995, PACK DRAGON BALL Z Nº2 2.995, DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS P.V.P. - 1.995, DB Z11 ESTALLA EL DUELO P.V.P. - 1.995, DB Z12 GUERREROS DE PLATA P.V.P. - 1.995, DB Z13 ULTIMO COMBATE P.V.P. - 1.995, SAILOR MOON P.V.P. - 1.995, SAMURAI SHOWDOWN P.V.P. - 1.995, MORTAL KOMBAT P.V.P. - 1.995, NEW ANGEL P.V.P. - 1.995, THE ART OF FIGHTING P.V.P. - 1.995

5.995 LOCK ON PISTOLA LASER... Se acaban los juegos

29.900 OFERTA CONSOLA NEO GEO CD +1 MANDO, FATAL FURY 3 CD 4.990, SAMURAI SHODOWN II CD 4.990, ST. HOOP CD 4.990, SUPER SIDEKICKS 3 CD 4.990

SERVIPACK, TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 500 PTAS., ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A: "CENTRO MAIL", CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ªF. 28031 MADRID

Formulario de envío con campos: APELLIDOS, NOMBRE, DIRECCION COMPLETA, POBLACION, PROVINCIA, MODELO DE CONSOLA, Nº DE CLIENTE, NUEVO CLIENTE

Formulario de pago con campos: TITULOS PEDIDOS, PRECIO, ENVIO POR AGENCIA URGENTE, ENVIO POR CORREO CONTRAREBOLSO, GASTOS ENVIO, TOTAL



GAME BOY

MEGA DRIVE



Si quieres pertenecer al grupo Divertienda y:

- Tener los mejores precios y servicios
- Grandes ofertas especiales
- El mayor surtido del sector
- Publicidad, etc.

Pide información ¡¡LLámanos!!



CENTRAL DE TIENDAS:
(95) 261 25 44



BAT MANX
Urb. Los Mimosos, Edif. Velázquez s/n
(956) 630344 **ALGECIRAS**



VIDEO CLUB CASABLANCA
Av. Juan Sebastián el Cano, 156
(95) 229 76 97 **MÁLAGA**



DIVERTIENDA
Larga, 5
953 512953 **ANDÚJAR**



NINSEGATI
Valdés Leal, 1.
(957) 490262
CÓRDOBA



VIDEO CLUB EL TORCAL
José Palanca, 1. Urb. El Torcal (95)
235 5406 **MÁLAGA**



ROCKY VIDEO CLUB
C/ Aragón, 7 • 95 258 18 83
C/ La Unión s/n • 95 246 53 85
FUENGIROLA



VIDEO CLUB FRANJU
Alonso Carrillo de Albornoz, 6
(95) 229 7500 **MÁLAGA**



VIDEO JUEGOS ELITE
Av. Andalucía, 1D6, local-C
(95) 2546393 **TORRE DEL MAR**



VIDEO CLUB DIABLO
Av. Constitución, s/n. Edif. Gavilán
(95) 2440671 **ARROYO LA MIEL**



VIDEO CLUB AL CINE
Jacinto Benavente, 11
(95) 286 1100 **MARBELLA**



VIDEO CLUB MAVI 2
La Unión, 77
(95) 2361230 **MÁLAGA**



VIDEO CLUB MAVI 1
Paseo de las Tilas, 39
(95) 2347058 **MÁLAGA**



MASTER GAMES
Salarilla de Gracia, 7
(958) 520343 **GRANADA**



FRAMA VIDEO
Castellar, 53
(956) 669856 **ALGECIRAS**



VIDEO HDBBY
Av. Salobreña, 30
(958) 825767 **MOTRIL**



VIDEO CLUB LA PAZ
Clavel, 43
(956) 768946 **LA LÍNEA**



STRONGER INFORMÁTICA
Av. de Mijas, 36 (esq. c/ Mallorca)
(952) 472958 **FUENGIROLA**

Grupo M.G.K. International Paseo Vista Alegre Nº8 • 03180 TORREVIEJA (Alicante)

Feliz Año Nuevo

SONY PLAYSTATION CONSOLAS/ACCESORIOS

SOUL EDGE / DRAGON BALL Z3
RAGE RACER / DARK FORCES
MORTAL KOMBAT TRILOGY
CHORO Q2 / VANOAL HEART
STAR GLADIATOR / NITHOSHIOEN
OGRE BATTLE / BATMAN FOREVER
PANDEMONIUM / CRASH BANDICOT
TEKKEN 2 / DESTRUCTION DERBY 2
FORMULA 1 / FINAL FANTASY VII
JUNGLA DE CRISTAL / TOSHIOEN 3
STREET FIGHTER ZERO 2
WIPE OUT 2097 / TUNNEL B1
FINAL OOM / KINGS FIELD 2
TOMB RAIDER / FIFA SOCCER 97
BROKEN SWORD / SOVIET STRIKE
CHRONICLE OF SWORD / C&C / X-2

SEGA SATURN CONSOLAS/ACCESORIOS

TOSHIOEN URA / K.O.E.96 / C&C
FATAL FURY REAL BOUT
MASTER OF MONSTER / CASPER
OIE HARO ARCADE / IRON MAN
SONIC FIGHTER / FIFA SOCCER 97
FIGHTER MEGAMIX / DAYTONA 2
MANX II / STREET FIGHTER ZERO 2
ORAGON BALL Z 2 / TOMB RAIDER
JUNGLA DE CRISTAL / VIRTUA COP 2
FIGHTING VIPERS / SONIC 3D BLAST
NINTENDO 64
CONSOLA AMERICA/JAPON ACCESORIOS
MARIO KART / WILD CHOPPER
WAVE RACE - TUROK / CRUSIN USA
WONDER PROJECT / SAINT ANOREWS
KILLER INSTIC GOLO

SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER ALPHA 2
DONKEY KONG COUNTRY 3
FIFA SOCCER 97 / CHRONOTRIGER
LUFIA 2 / ULTIMATE MORTAL KOMBAT

GAME BOY POCKET

MEGADRIVE
FIFA SOCCER 97 / SONIC 3 D
ORAGON BALL Z / SUPER STREET FIGHTER.

SUPER NINTENDO /
GAME BOY / MEGADRIVE
TELÉFONO...

**COMPRÁ TU
CONSOLA SONY
Al Mejor Precio
de Todo España.**

Si encuentras precios más bajos que los nuestros te hacemos un regalo y un descuento de 1.000pts en tu pedido. Descuento a socios.

VENTA A TIENDAS

Tel: (96) 571 80 79 • FAX: (96) 570 38 35

Venta a Toda España 24H / 48H

Tel: (96) 571 80 79



**CARTAS
POSTERS
FIGURAS
GORRAS
PELICULAS...**

ADAPTADOR
SONY GIP TODOS JUEGOS
JAPON / AMERICA / EUROPA
CONSOLA MULTISISTEMA

Start Games

NOVEDADES (PAL, JAPON, USA)

**** Oferta Especial en juegos Pal para Navidad
ULTIMAS NOVEDADES**

TUS TIENDAS START GAMES EN
Alicante
Bono Guarnier, 6.
Junto Estación Renfe
Elche
Cristóbal Sanz, 26

Elda
Juan Carlos I, 47.
Junto Plz. Castellar
Fax: 96 538 91 89
INTERNET E-MAIL
ijsan@urakis.es

Desde el 15/11/96 hasta 15/1/97 alucina con
nuestras ofertas en todos los artículos.

PARA CONSULTAS Y PEDIDOS TODOS LOS DIAS INCLUIDO FESTIVOS

CLUB DE CAMBIO

Tel: (96) 539 34 75

CAMBIA TU VIEJA CONSOLA

POR UNA DE NUEVA GENERACIÓN!!

(Llámanos e infórmate, valoraciones sin compromiso)

WORLD GAMES

MEJORAMOS CUALQUIER PRECIO

**SATURN PSX
** NINTENDO 64**

**MEGADRIVE
SUPER NES
GAME BOY**

Cambia tus juegos por
1.000 pts.
en todas las consolas

Grandes descuentos en
consolas y videojuegos
Tel: 989 59 59 65

EN CÓRDOBA...

**Club
MICRO
GAMES**

****Nueva Dirección****
C/Don Lope de los Rios, 28.
14006 Córdoba
Tel.: 957- 401003
ENVÍOS A TODA ESPAÑA

**ESPECIALISTAS EN CAMBIO Y
VENTA DE 2ª MANO**

PSX, SATUR, SUPER NES,
MEGA DRIVE, CD-ROM,
MEGA CD, 32 X, NEO CD,
G. BOY, G. GEAR

Las novedades
con (*) lleva
grandes dotos.

**SOLICITA NUESTRO CATALOGO DE NOVEDADES, SEGUNDA MANO Y CAMBIO (16 PAG.).
ENVIA UNA CARTA CON 300 PTS. EN SELLOS A NUESTRA DIRECCION**

EN CÓRDOBA...

Y además todas las Novedades:

PLAYSTATION

BROKEN SWORD
WIPE OUT 2097
CRASH BANDICOOT
DIE HARD
FIFA, NBA 97
SOVIET STRIKE
TIME COMMANDO
DUKE NUKEN 3D
STREET F. ALPHA 2
DESTR. DERBY 2

MEGADRIVE

POCAHONTAS
SONIC 3D
FIFA, NBA 97
PINOCCHIO
ULTIMATE MK3
HOCKEY 97
INTERN. DELUXE

SATURN

WORLDWIDE 97
FIGHTING VIPERS
FIFA, NBA 97
DIE HARD
SOVIET STRIKE
TIME COMMANDO
DUKE NUKEN 3D
STREET F. ALPHA 2

SUPER NES

PINOCCHIO
LOS PITUFOS 2
MARIO RRG
DBZ HYPERDIMENSION
FIFA, NBA 97
ULTIMATE MK3
DONKEY KONG 3
STREET F. ALPHA 2

Compra-Venta y cambio
Juegos de 2ª mano
Todos los sistemas

Compra-Venta consolas de 2ª mano
PSX y SATURN

COCONUT

ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA
LLAMANDO AL TELÉFONO: (91) 554 50 47

ÚLTIMAS NOVEDADES
NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN
PLAYSTATION - SATURN - ULTRA 64 -
NEO GEO CD Y CARTUCHO
MEGADRIVE - S. NINTENDO -
GAME BOY - MGCD II - ETC.

TIENDA COCONUT
CARNICER, 13.
28039 MADRID
Mº CUATRO CAMINOS
Horario: 10:30- 2 Y 5- 8
ABIERTO SABADO TARDE

SECCION ESPECIAL
ROL AVENTURAS
TODOS LOS SISTEMAS



FIGURAS :
DRAGON BALL Z
S.BATTLECOLLECTION
COMIX
POSTERS

OPERACIÓN CAMBIO



Cambiamos:

• Tus consolas

• Tus juegos

Vendemos:

• Juegos - Consolas

• Al mejor precio

OPERACIÓN COMPRA
Club MU
Compramos:
• Tus juegos
• Tus consolas
¡¡¡Llámanos!!

C.C. DENDARABA

PEDRO DE ASÚA 13 B

VITORIA

TELF:(945) 14 83 19

Horario: De 11 a 13,30

De 17 a 20,30

TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL MUNDO EN
COMPRA- VENTA - CAMBIO
AL PRECIO MAS BAJO DE ESPAÑA
¡COMPRUEBALO HOY MISMO!
LLAMA AHORA O VEN YA A:

CENTRO MEGA JUEGOS
Centro Comercial Colombia
Avda. Bucaramanga, 2. Telf: (91) 381 33 67
(Frente Minicines) 28033 MADRID
ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA

EN GANDÍA...

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS
DE ORDENADOR Y CONSOLAS

HOBBY MANIA
CONSOLAS

PASEO GERMANIAS, 62. 46700 GANDÍA (Valencia)
Telf: 96 2877436

* ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA
* COMPRA - VENTA, CAMBIO DE VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS.
* SNES, GAME BOY, M.DRIVE, GAME GEAR, ULTRA 64, SATURN, PLAYSTATION, Y PC CD ROM
* HORARIO: 10:30 A 13:30 / 17:00 A 20:00.

• ÚLTIMAS NOVEDADES
• GRANDES OFERTAS
• Compramos y vendemos juegos usados
(Saturn, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Playstation, NES, Master System, Game Boy y Game Gear)
• ARTÍCULOS MANGA

**** MEGANIVEL ****
CLUB DE CAMBIO
¡¡¡ LLAMANOS !!!
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CADIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400

DREAM GAMES
PLZ. DEL CALLAO, 1. 1º PLT. 28013 MADRID
TEF.: 91 5232067 - 908421662

CENTRO ESPECIALIZADO
JAPÓN USA EUROPA
PSX- N. 64- SATURN- SNES- 3DO- M2- NEO GEO- MD
PRECIOS ESPECIALES NAVIDAD
PSX Y SATURN

20% Dto. en Importación
Distribuimos a Tiendas

PSX Time Crisis Metal Gear King-96	SATURN Dragon-64 Macross King-96	NINTENDO 64 Goemon-64 Star Fox-64 J- League	NEO-CD Samurai 4 Super Tag Battle Neo Bomberman
---	---	--	--

ENVÍOS A TODA ESPAÑA

NEW LEVEL
DISFRUTA DE LOS MEJORES JUEGOS DE IMPORTACIÓN

Playstation
Sega Saturn
MULTISYSTEM
Dragon Ball Z
800 50 25 47
808 63 50 16
(96) 5624351
TU CLUB DE CAMBIO

Avda. de la Constitución, 1 bajos 03660 NOVELDA (Alicante)

HOBBY Shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS,
NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD
DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.

¡¡LLAMANOS!! SOLICITA INFORMACION EN LOS
TELÉFONOS: (91) 654 61 86
ó 654 81 99

En VALENCIA
C/ MAESTRO GOZALBO 11
46005 VALENCIA
Tlf: (96) 374 37 92

C/ JOSE BENLUIRE 100
46011 VALENCIA
Tlf: (96) 355 24 68

NOVEDADES
Venta de videojuegos y consolas al mejor precio

SERVICIO TÉCNICO
Reparación de todo tipo de consolas

MERCADILLO
Compra-Venta de videojuegos y consolas de ocasión

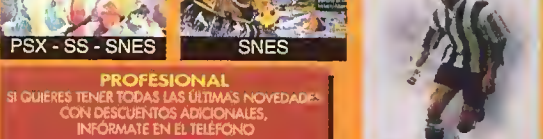
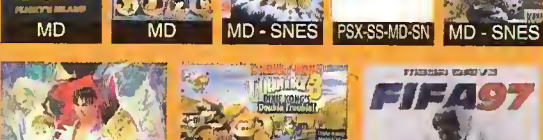
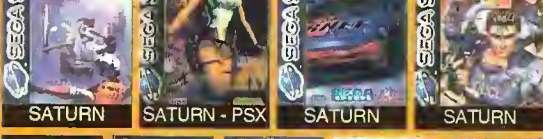
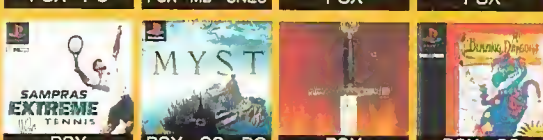
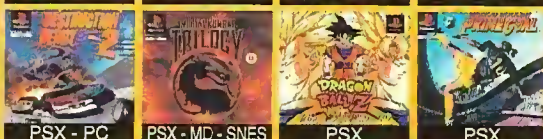
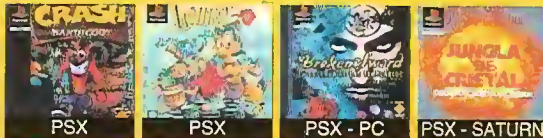
CAMBIO
De videojuegos y consolas

Seguramente llevas mucho tiempo hojeando las paginas de publicidad y pensando donde llamar para comprar tu videojuego. No busques más. No gastes más teléfono. La **SOLUCIÓN** la tienes debajo.

967- 507 269

Game SHOP

© Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26



PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
CON DESCUENTOS ADICIONALES,
INFORMATE EN EL TELÉFONO
967- 50 52 26

PlayStation
BREAK POINT
DARK STALKERS
EARTH WORM JIM 2
F-1
IRON & BLOOD
JUMPING FLASH 2
MEGAMAN X3
NBA LIVE 97
PROJECT OVERKILL
REBELT ASSAULT 2
SOVIET STRIKE
TEKKEN 2
TILT
WIPE OUT 2097
X-2

SEGA SATURN
BLAZING DRAGONS
DARIUS
FIGHTING VIPERS
MEGAMAN X3
IRON MAN
NBA LIVE 97
NIGHT WARRIORS
NIGHTS
REBELT ASSAULT 2
SKELETON WARRIORS
TILT
V. FIGHTERS KIDS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
DONALD MAUI
MALLARD
DRAGON BALL
HYPER
KIRBY'S GHOST
TRAP
LUFIA II
SIM CITY
TETRIS ATTACK
TOY STORY
ULT. MORTAL
KOMBAT 3
WINTER GOLD

MEGA DRIVE
BUGS BUNNY
DRAGON BALL Z
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER
97
TIME KILLER
TOY STORY
ULT. M. KOMBAT 3

24H
SERVICIO A TODA
ESPAÑA EN 24 H.

SERVIMOSA TIENDAS Y VIDEOCLUBS

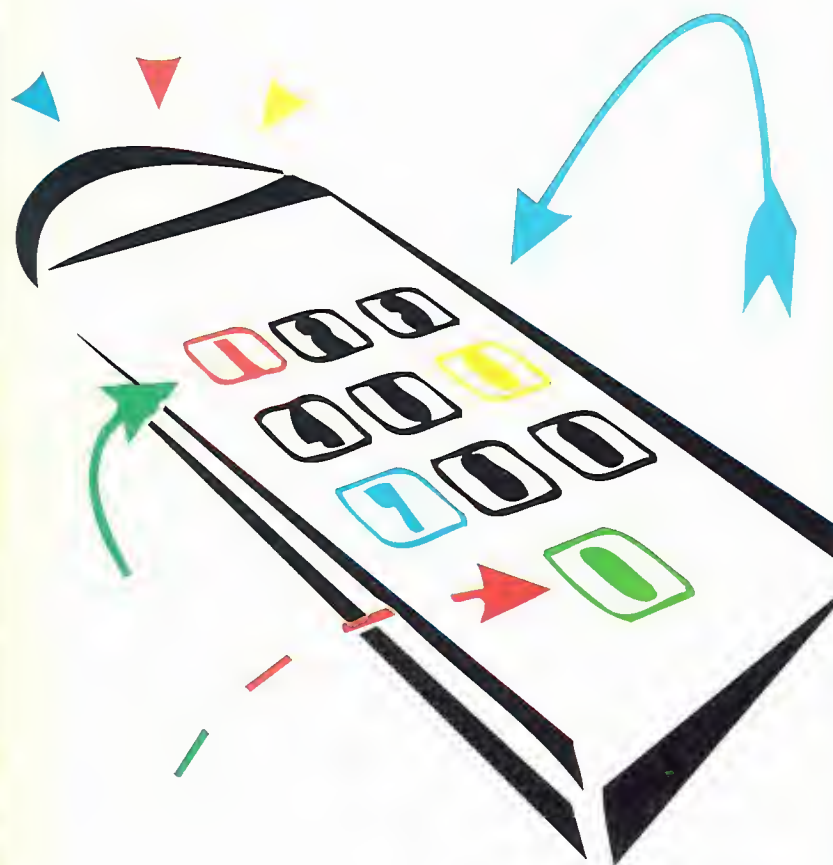
OFERTAS

AGUILA WARRIOR- PSX	KILLER INSTIC- SN	RACING SKIES- PSX
AIR COMBAT - PSX	MICKEY- PSX	SAMPRAS 96- MD
BAKU BAKU ANIMAL - SS	MOTOR TOON 2- PSX	TOSHINDEN - SS
DINO DINI SOCCER- MD	MYSTIC QUEST LEGEND- SN	TOTAL NBA 96- PSX
EXTREME GAMES- PSX	NBA GIVE N GO- SN	TWISTED METAL- PSX
FEVER PITCH SOCCER- SN	NBA JAM T.E. - MD	VAMPIRES KISS- SN
GALAXIAN 3- PSX	PIRATES OF D. WATER- MD	WIPE OUT- SS
HI OCTANE- SS	PREHISTORIC MAN- SN	

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO Y PLAYSTATION 2.000, MEGADRIVE 1.500

Game SHOP LES DESEA UNAS MUY FELICES NAVIDADES A TODOS NUESTROS CLIENTES Y PROVEEDORES.

“...un teletexto interactivo
con más de 1.000 páginas



Descubre nuestra nueva
sección de informática y
multimedia en la página 700

**TI
5**

Teletexto interactivo de Tele 5



GANADORES NINTENDO 64

Como recordaréis durante los meses de octubre y noviembre, hemos incluido en el total de revistas de Hobby Consolas cincuenta cupones premiados con una consola Nintendo 64. A continuación podréis ver la lista de ganadores correspondiente a cada mes.

GANADORES CORRESPONDIENTES MES OCTUBRE:

Rubén Hermida Rodríguez	Madrid	Félix Higuera García	Barcelona
César González Cánabaz	Madrid	Juan Ramos Perez	Castellón
Reinaldo Aznar Herrera	Las Palmas	Alvaro Guerrero Hidalgo	Madrid
Omar Pérez Yelmo	Madrid	Fco. Javier García García	Madrid
Eduardo Ruiz Pajares	Barcelona	Juan Pérez Puente	Madrid
Manuela Romero Alcobendas	Madrid	Jaime Miralles	Alicante

GANADORES CORRESPONDIENTES A NOVIEMBRE:

Guillermo Hernández	Badajoz	Alejandro Salgado Martín	León
José Gutiérrez Gil	Madrid	Miguel A. Aníño Prado	Barcelona
Alberto Jiménez Martín	Madrid	Miguel A. Pérez López	Madrid
Javier Sánchez Baus	Gerona	Miguel A. Blanco Pérez	Madrid
Antonio J. Muñoz Tomás	Alicante	Roberto Gutiérrez Solana	Málaga
Juan Fco. Castillo Martínez	Alicante	Pedro Concepción Herrero	Madrid
José González Montenegro	Madrid	Juan Fco. Andrés Ferrer	Valencia
Esther Raya Escobar	Madrid	Marc Piñol Arall	Barcelona
Margarita Mayoral Rueda	Madrid	David Arráez Ramón	Alicante
José María Fresno Jurado	Barcelona	Carlos Picaba Romero	Sevilla
Iñaki Sánchez Orbegozo	Guipúzcoa	José García Esteban	Madrid
Hector Hernández Ortiz	Madrid	Roberto Casanova Canabes	Alicante
Pedro Maza Domínguez	Cádiz		

Y a continuación, de entre todos cupones no premiados y que nos enviaron los dos cartones correspondientes al sorteo, estos son los ganadores:

Joan Martín Vilanova	Gerona	Miguel Cortés Serrano	Barcelona
Marcos Alcalá Gonzálo	Barcelona	Santiago González Guíjarro	Sevilla
Fco. Manuel Díaz Rojo	Tarragona	Javier López López	Murcia
Joan Tuxuera Mimbrú	Barcelona	Mario Durán García	Málaga
Diego Verón Ramos	Zaragoza	Aitor San Vicente Benito	Vizcaya
Juan Carreras González	Guipúzcoa	Juan Luis Pérez López	Jaen
Daniel Díaz Yañez	Madrid	Manuel Jiménez Jiménez	León
Jorge Casanova Callejas	Zaragoza	Nardi de la Mano Alexandre	Alicante
José Luis Arnay García	Castellón	Manuel Pérez Campillo	Alicante
Jose Luis Pérez Cruz	Barcelona	Juan Carlos Ojeda Usillos	Cantabria
Rubén Prieto Anguís	Madrid	Mario Quesada Furió	Barcelona
Sergio González González	Asturias	José Bengoechea Sánchez	Cantabria
Pedro Rorruero García	Alicante	Gregorio López Oltra	Madrid
Daniel Martínez Martínez	Valencia	Pablo Enriquez Rodríguez	Orense
Jordi Mullor Barchín	Valencia	Antonio Pitera Madrid	Murcia
Manuel Herruzo Sánchez	Albacete	Enrique Laborda San Millán	Guipúzcoa
José Ontiveros González	Gerona	Felipe Preciado Menéndez	Burgos
José A. Cobo Mirasierra	Segovia	José Coll Espuni	Tarragona
Rafael Requerey Anguita	Madrid	David Franz Adam	Orense

GANADORES CONCURSO TUNNEL B-1

Cada uno de ellos recibirá una consola Sony Playstation y un mando Analog.

Ana Llorens Molina	Castellón
Francisco Alcantud Gonzalez	Barcelona
José Manuel Romero Carayol	Granada
Alexis Carbó Gallegos	Gerona
Carmen San Teófilo Medina	Salamanca

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año^a Hobby Consolas



Competition PRO



Los pads de Fun Soft y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.

■ MEGADRIVE: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.

■ SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.

■ SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.

■ PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 ptas.

■ Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Hobby Consolas.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.



Y TODO POR

4.740 Pesetas

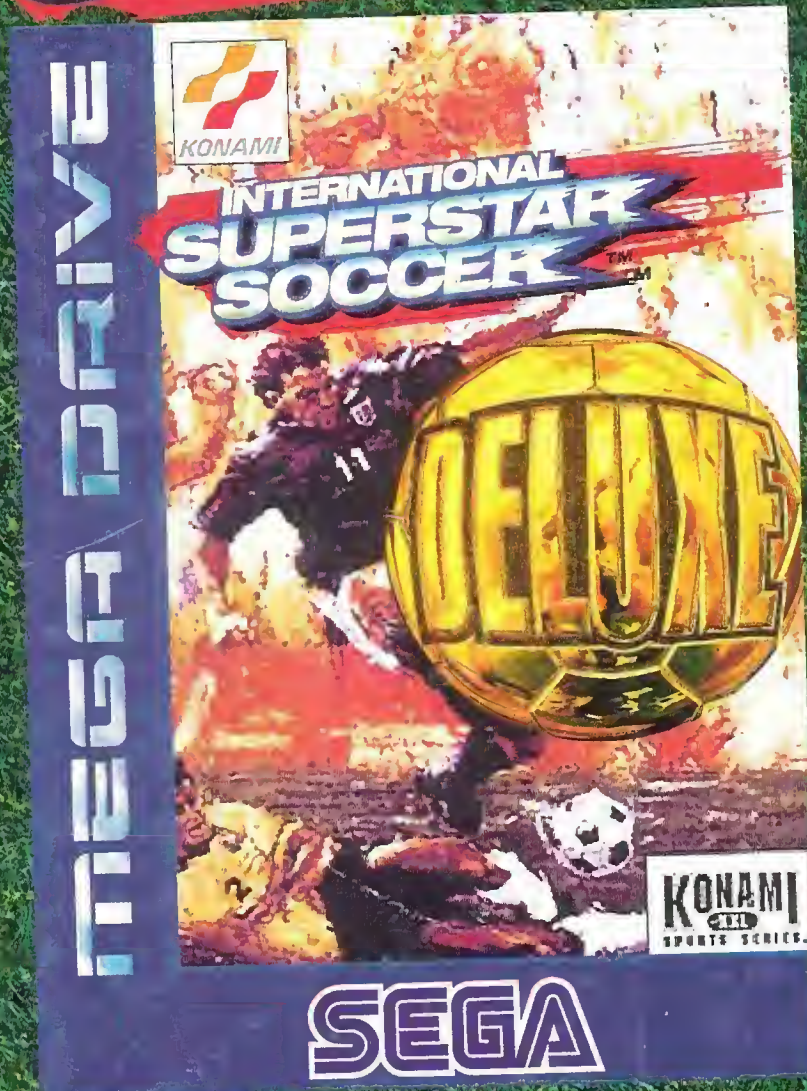
(12 números x 395 Pesetas)

Aprovechate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™



*Por fin el mejor juego de fútbol
también en tu Megadrive*



Super Nintendo es una marca registrada de Nintendo. Megadrive es una marca registrada de Sega.

Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Telef.: 91 556 28 02